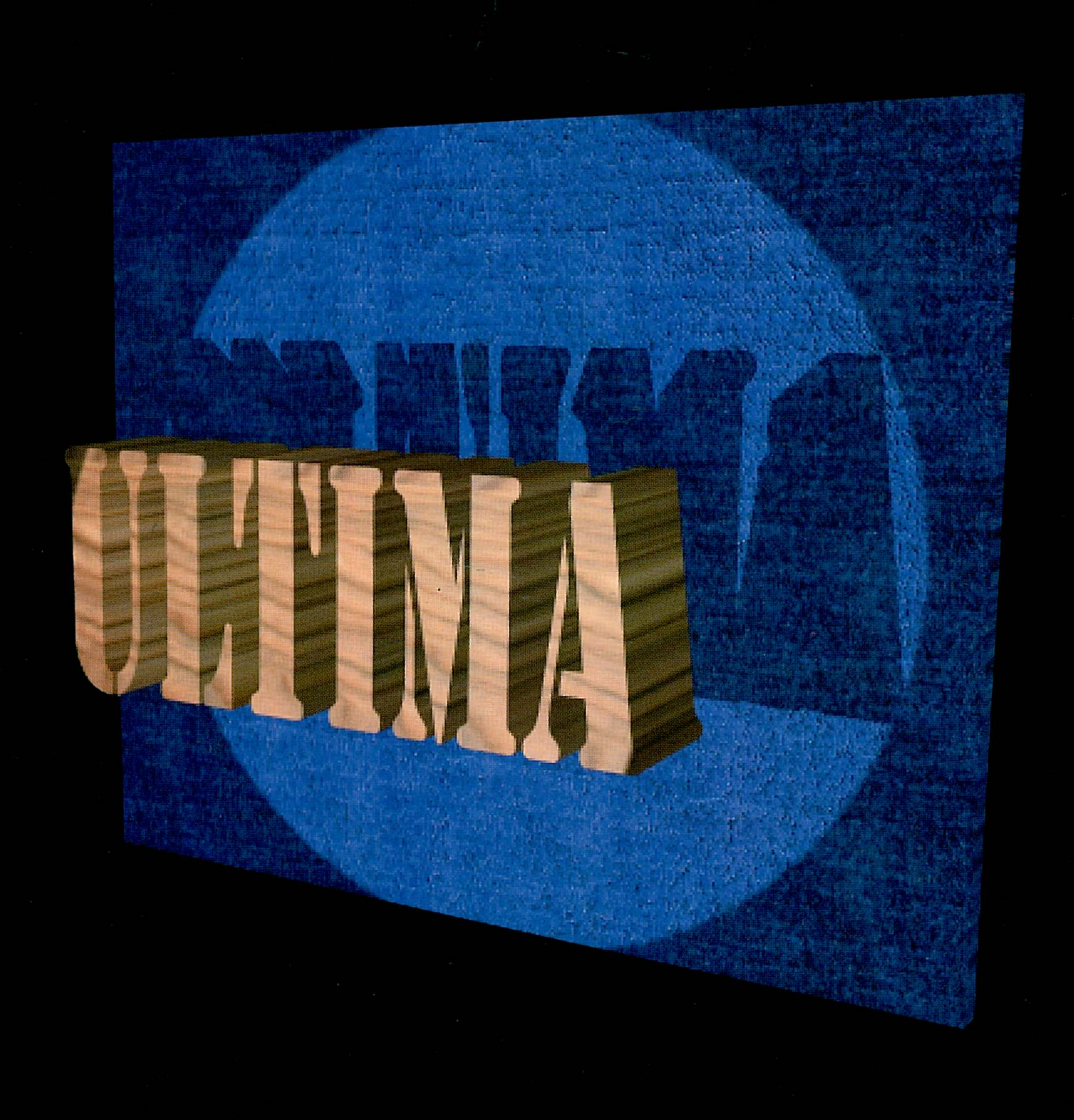
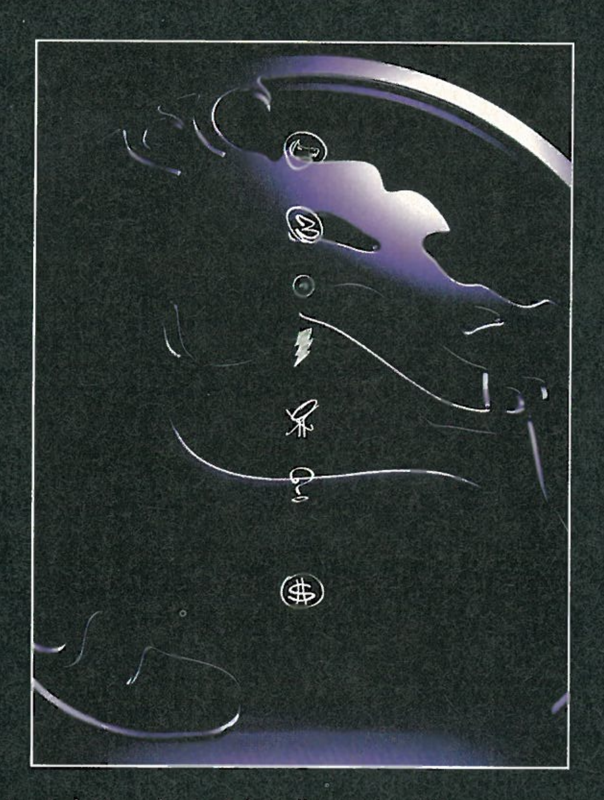
Año I • Junio de 1995 • 500 Ptas.

ÚLTIMA GENERACIÓN

Nº 4

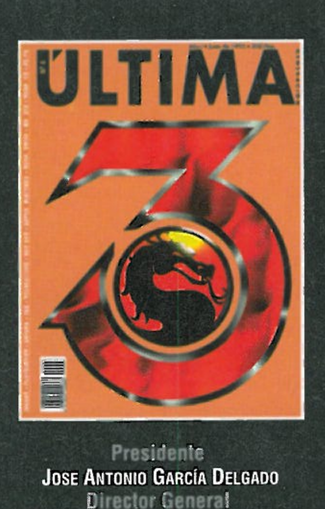



ULTIMA



Mortal Kombat 3 ha llegado. Hay que estar prevenidos. Si bien el mundo de las recreativas escapa habitualmente a las críticas de los sectores que encuentran en las consolas engendros más nocivo para la salud mental de los jugadores, lo cierto es que su nombre siempre va unido a la polémica. La hemoglobina que destila concentra campañas feroces contra la violencia gratuita de su desarrollo, y el sector del ocio electrónico se ve condenado a un juicio desigual en medios de comunicación que buscan audiencia. Negar a estas alturas el río de sangre que fluye del título de Williams es absurdo, como injusto es generalizar los males para sepultar al videojuego.

El cebo está servido y, como en ocasiones anteriores, los sectores que ven en las consolas una fábrica de ludópatas harán caso omiso a los numerosos estudios psiquiátricos que afirman su carácter nocivo. La mayoría de las investigaciones realizadas sobre la incidencia de los videojuegos en el comportamiento de los jugadores, coinciden en señalar la ausencia de consecuencias negativas sobre estos.



Presidente
JOSE ANTONIO GARCÍA DELGADO
Director General
ALFREDO VALIENTE
Director Editorial
DAVID AMO
Director de Arte
SANTIAGO LORENZO
Subdirector
JOSE LUIS SANZ

Diseño y maquetación
OSCAR LÓPEZ
FERNANDO SENDINO
Producción
Asesoria tecnica gráfica
Redacción y colaboradores
JAVIER S. FERNÁNDEZ
GONZALO HERRERO
JAIME LÓPEZ (FOTOGRAFÍA)

Publicidad
USÚE ABURTO
Administración
JOSE ANTONIO SANTIAGO

EDITA MV EDITORES, S.L.
C/TORRES QUEVEDO Nº 1
PARQUE TECNOLÓGICO DE MADRID
28760 TRES CANTOS
MADRID
TFNO 91 - 803.21.42
FOTOMECÁNICA
SISTEMAS DE INTEGRACIÓN
IMPRESIÓN
ROTEDIC
DISTRIBUCIÓN
SGEL
DEPÓSITO LEGAL: B-80
M-29459-1994



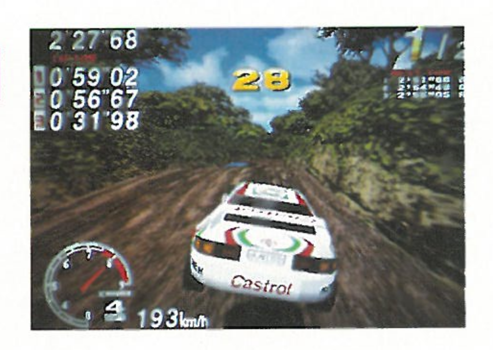


21

106



21




HAYATE
CHUN
13


50


65

Ubi Soft

La compañía francesa se asienta en España



Yves Guillemot, fundador de Ubi Soft en abril de 1986.

Ubi Soft es una de las grandes compañías europeas del sector del videojuego. Con unas previsiones de venta para 1995 de 200 millones de francos (5.000 millones de pesetas, aproximadamente), la empresa parisina se encuentra en plena expansión, como lo demuestra la reciente implantación de dos nuevas filiales en España e Italia. Nacida en 1986, Ubi Soft ha conseguido una importante expansión a lo largo de los cinco continentes, con el establecimiento a principios de los 90 de filiales en puntos tan estratégicos como Inglaterra, Alemania, EE.UU. y Japón. Su posicionamiento en el mercado internacional le han proporcionado importantes acuerdos sobre licencias para el mercado americano, japonés y europeo de productos de compañías como Human Corporation (*F1 Pole Position*, versión Súper Nintendo), Enix Corporation *(Actraiser 2)* o Vivid Image *(Street Racer)*.

Ubi trabaja también en sistemas multimedia, en la creación de programas interactivos de carácter lúdico y en la programación de videojuegos para gran variedad de consolas, aunque sin duda Súper Nintendo ha sido siempre el formato preferido de la empresa gala, distribuidora de cartuchos como *Star Wars*, el *Imperio Contraataca*, *Street Racer* o *Best of the Best.*

Sus números en el mercado francés son incontestables. Cuenta con la distribución exclusiva de más de 40 compañías de la talla de Microprose *(F1 Grand Prix)*, Electronic Arts *(Ultima 8, FIFA Soccer)*, Sierra On Line *(King Quest)* o Software Toolworks *(Sim City 2000)*. Además, Ubi Soft ha sido la compañía encargada de adaptar y editar para el mercado vecino los productos de Lucas Arts, Interplay (*Sim City, en* CD ROM), Novalogic *(Comanche,*



Proceso de animación.



Creativo de Ubi Soft.

SUS FECHAS

Abril 1986: Ybes Guillemot crea Ubi Soft S.A. con un capital de 10 millones de francos (250 millones de pesetas, aproximadamente). Su actividad se centra en la distribución de videojuegos.

1988: Comienza la elaboración de productos multimedia.

1990/1992: Creación de filiales en Inglaterra (1990), EE.UU. (1991) y Alemania (1991).

Diciembre 1991: Ubi Soft se lanza a la aventura Nintendo con títulos como *Star Wars*.

Diciembre 1993: Nace el departamento de Edición Multimedia.

Abril 1994: Ubi afirma sus posición con el establecimiento de una filial en Tokyo, Japón, verdadero centro neurálgico de las nuevas consolas.

Octubre 1994: Instala su filial española en Barcelona.

Armored Fist) o Bethesda *(Arena, Terminator Rampage)*, lo que la han convertido en la mayor empresa distribuidora de videojuegos en Francia.

A pesar de que la creación del departamento de Edición Multimedia no llegó hasta diciembre de 1993, ya en 1988 Ubi había lanzado al mercado las primeras tarjetas de sonido, que posteriormente desembocarían en un Kit Multimedia que incluía un lector CD ROM Mitsumi, una tarjeta de sonido Media Vision y el programa *Borland*. En la actualidad, Ubi acapara el 60% de los CD ROMs vendidos en Francia, muchos de ellos de producción propia bajo el sello de Ludi Media S.A., abarcando una amplia variedad de temas como el mundo animal, atlas, musicales o arquitectónicos. Sin embargo, y aunque pueda parecer contraproducente, Ubi Soft no distribuye sus propios videojuegos, sino que lo hacen a través de compañías especializadas como Ludi Games, que además de la distribución de los videojuegos de la empresa parisina, cuenta en Francia con la de compañías tan importantes como Takara, Microprose, Sunsoft o Capcom.



Rayman, el gran lanzamiento de la compañía, contará con versiones para casi todos los formatos.

María Teresa Cordón: "Street Racer puede ser el último juego de Ubi Soft para Mega Drive".



Maria Teresa Cordón. Responsable de Marketing Ubi Soft España.



¿Cuál es el principal objetivo de Ubi Soft España?

– **María Teresa Cordón:** Nuestro principal objetivo se centra en el testeo de los gustos y preferencias de los usuarios españoles. He podido comprobar personalmente los diferentes niveles de aceptación de un producto en países diferentes.

– Además de los productos propios de Ubi Soft, ¿tenéis previsto distribuir títulos de otras compañías?

– La instauración de una filial siempre resulta difícil, por lo que en un principio no vamos a optar por la distribución de programas de otras compañías. En cuanto a la distribución de nuestros productos, de momento vamos a continuar con el sistema que hemos venido utilizando hasta el momento. Distribuiremos directamente nuestros títulos en CD ROM, mientras la distribución de juegos para consolas la seguiremos confiando a otras compañías a través de acuerdos puntuales.

– Respecto a las nuevas consolas, ¿para cual de ellas tiene previsto Ubi desarrollar software?, ¿ podremos disfrutar en nuestro país de los juegos?

– Ubi Soft está desarrollando juegos para PlayStation, Jaguar, 32X y Saturn, e incluso no se puede descartar que en un futuro desarrollemos juegos para Ultra 64. España dispondrá de todos los títulos que se publiquen en cualquier otro país del mundo. Es más, todos los programas que Ubi produzca estarán traducidos al castellano.

– ¿Como ve el futuro para las máquinas de 16 bits?

– El mercado manda, y según la tendencia actual se puede afirmar que el desarrollo de software para estas máquinas resulta excesivamente costoso para las perspectivas que ofrecen. El próximo lanzamiento de Ubi Soft para Mega Drive, *Street Racer*, puede ser el último programa que desarrollemos para dicho sistema.

PROXIMOS LANZAMIENTOS

Street Racer:
- *Mega Drive* (junio).
- *32X* (octubre).
- *Playstation* (diciembre).

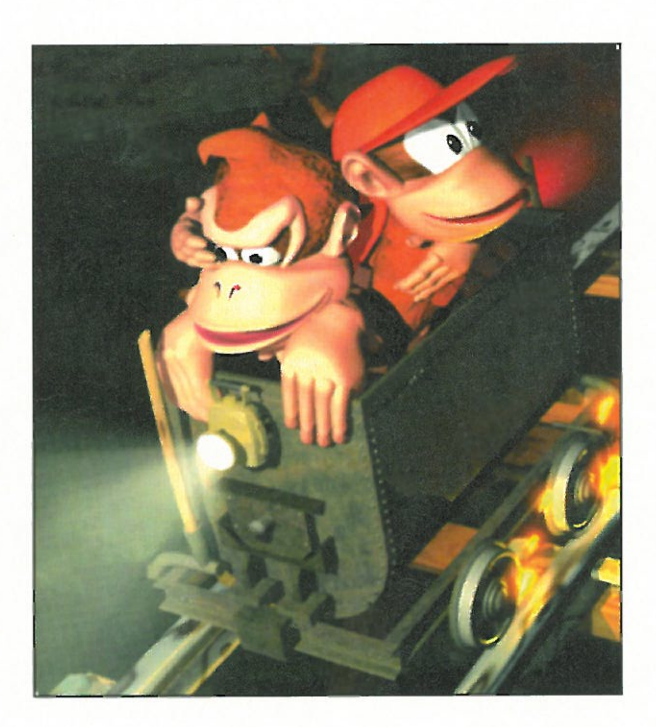
Rayman:
- *Jaguar* (junio).
- *Playstation* (septiembre).
- *32X* (octubre).
- *Saturn* (diciembre).

Nintendo adquiere el 25 por ciento de Rareware

Nintendo®

El reciente acuerdo suscrito por Nintendo con la compañía de desarrollo de videojuegos Rareware, supone la adquisición por parte de la multinacional nipona de un 25% de la empresa inglesa. Este acuerdo proporcionará un nuevo impulso en la producción de juegos de alta tecnología para la amplia gama de productos Nintendo, y ya existen compromisos para el desarrollo de software para Ultra 64, Game Boy, Súper Nintendo y Virtua Boy.

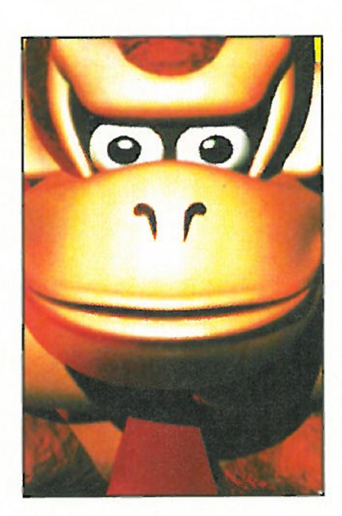
El acuerdo es la consumación del intenso romance que ambas compañías viven en la actualidad, y que se inició en 1994 cuando unieron sus fuerzas para la realización del maravilloso *Donkey Kong Country*. El programa, que ha vendido hasta la fecha alrededor de siete millones y medio de copias en todo el mundo, se ha convertido en el *Fastest Selling* (*Best Seller* más rápido) de la historia, luciendo la revolucionaria técnica de gráficos 3D en tiempo real que utiliza, denominada *ACM (Advanced Computer Modeling)*. Con este mismo sistema, Rareware ha realizado *Killer Instinct*, que supone su primera incursión en la realización de juegos para máquinas recreativas. Asimismo, para Rareware este compromiso resulta doblemente gratificante, ya que es la primera vez que Nintendo invierte en una compañía de desarrollo de videojuegos no japonesa.



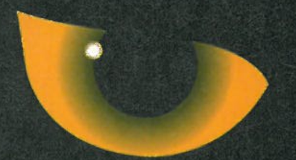
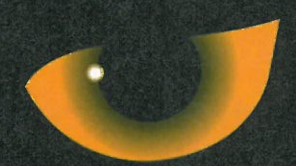


Rareware nació hace más de 12 años, cuando los hermanos **Chris** y **Tim Stamper** comenzaron a desarrollar, bajo el sello de Ultimate Play the Game, software para Spectrum. Tras la decadencia de la máquina de Sinclair, los hermanos **Stamper** dieron el salto a la producción de juegos para las incipientes consolas.

Rareware ya está trabajando en la secuela de *Donkey Kong Country* para Súper Nintendo y en un juego basado en la última película de James Bond, *Goldeneye*.



64 BITS • 64 BITS • 64 BITS • 64 BITS • 64 BITS • 64 BITS •

Jaguar ya está aquí.



Atari te ofrece la distribución de sus nuevos centros oficiales y puntos de venta Jaguar.

CENTROS OFICIALES:






MADRID
EYA COMPUTER
Rodriguez San Pedro nº 2
28015 Madrid

MADRID
COCONUT INFORMÁTICA S.L.
Velarde nº 8
28004 Madrid

VITORIA
VIDEOCLUB ALIEN
Jacinto Benavente nº 13
01003 Vitoria





CASTELLÓN
JUEGOSCAS S.L.
Artana nº 8 bis
18005 Castellón

LAS PALMAS DE G.C.
CENTRUM JJA S.L.
Luchana nº 34
35010 Las Palmas de G.C.

MANRESA
MEGAPLASTIC
Plaza del Carmen 14-16
08240 Manresa

DISTRIBUIDO POR:
PRODUCTS FINAL
Brusi, 102-104,
entlo. 2a
Tel. (93) 414 32 65
Fax (93) 202 26 89
08006 Barcelona

PRODUCTS FINAL

ATARI





Cirsa abre dos Theme Park en España

Cirsa, compañía con gran experiencia en la fabricación de máquinas de premio, tiene previsto para el próximo verano la apertura de dos centros de entretenimiento en nuestro país. El primero se instalará en Cataluña, aunque la compañía no facilita mayor precisión geográfica, ni la ubicación definitiva del segundo centro. Aunque gran parte de las instalaciones estarán ocupadas por máquinas de premio, un 30% de la superficie, aproximadamente, estará dedicada a recreativas.
Asimismo, contarán con zonas especiales de juegos para niños.
Eduardo Antoja, Director Industrial de Cirsa, asegura que: **"Aunque las máquinas de premio seguirán siendo nuestro principal negocio, la importancia que el sector del ocio y el entretenimiento está adquiriendo se presenta como una gran oportunidad para Cirsa"**.



FX Figther no verá la luz



Según ha confirmado Nintendo, el ambicioso proyecto *FX Fighter* no se llevará a cabo. El proyecto estaba pensado como el cuarto juego para Súper Nintendo con el chip Fx, tras *Star Fox*, *Vortex* y *Stunt Race FX*. Pese a ello, Nintendo no ceja en su empeño y ya está trabajando en nuevos juegos amparados en la tecnología que proporciona el chip. Esperemos que corran mejor suerte que *FX Fighter*.

Apertura de seis nuevos "Centros Mail"



La cadena de establecimientos "Centro Mail", dedicada a la venta de software de entretenimiento y a los equipos necesarios para su disfrute, ha abierto recientemente seis nuevas tiendas a lo largo de la geografía española. Alcalá de Henares y Alcobendas (en Madrid), Barcelona, Las Palmas de Gran Canaria, Granada y la Coruña han sido las ciudades elegidas para su ubicación.
Con la inauguración de estos nuevos centros, la cadena cuenta ya con 28 establecimientos entre nuestro país y Buenos Aires (Argentina), y se consolida como una de las empresas líderes españolas en el mercado del videojuego.

Game Boy cambia de look



Ya están a la venta las nuevas Game Boy Special Edition de Nintendo. Pese a la nueva imagen que presenta, la portátil no ha sufrido modificación alguna, exceptuando los nuevos colores con los que se comercializa. Game Boy Special Edition está disponible en seis modelos diferentes: blanco, verde, amarillo, negro, rojo y transparente. Nintendo tiene previsto el lanzamiento de *Kirby's Dream Land 2* y *Donkey Kong Land*.

¿Qué no daría un estudiante por tener memoria de elefante?

B&S

REVOL® CÁPSULAS

Tan cierto es que una buena memoria es fundamental para el éxito del estudiante, como que el cerebro precisa ciertos nutrientes para mejorar esa memoria: fósforo, algunos aminoácidos, ácidos grasos esenciales y determinadas vitaminas.

REVOL CÁPSULAS para la Memoria aporta estos nutrientes (Lecitina, Taurina y Vitaminas A, E, B 9 y B 12), que mejoran notablemente la capacidad para el estudio.

La eficacia de REVOL CÁPSULAS para la Memoria ha sido probada científicamente por el INRPVC* de Francia: el 93% de las personas que tomaron REVOL CÁPSULAS para la Memoria experimentaron una clara mejoría en su memoria, agilidad mental y razonamiento lógico.

REVOL CÁPSULAS para la Memoria es una ayuda excelente para personas que necesitan potenciar la memoria, la concentración y el rendimiento intelectual.

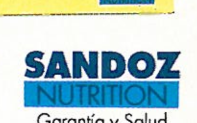
Para la Memoria

REVOL® CÁPSULAS Rica en nutrientes esenciales para el cerebro Memoria Concentración • Rendimiento intelectual SANDOZ

REVOL CÁPSULAS PARA LA MEMORIA: ALGO PARA RECORDAR.

*INRPVC: Instituto Nacional de Investigación para la Prevención del Envejecimiento Cerebral de Francia.

DE VENTA EN FARMACIAS.

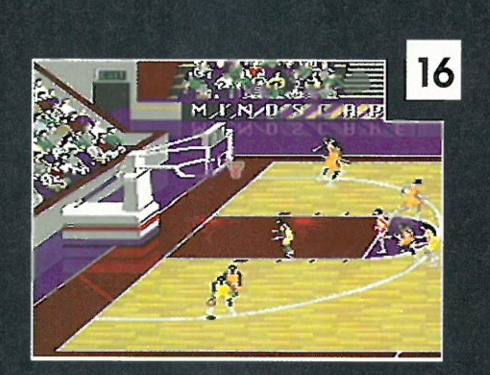


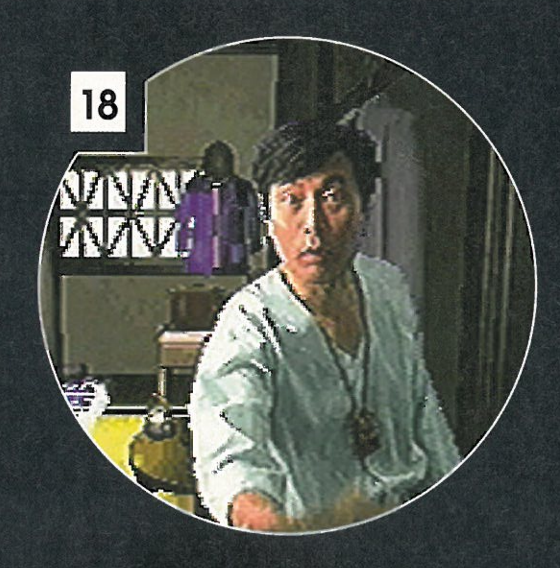
versión beta

SUMARIO

Rampo es una nueva aventura gráfica para Saturn, que comparte protagonismo en la **Versión Beta** con *Savage Reign*, el último *beat,em up* de SNK; Kirby´s Avalanche, un *Súper Puyo Puyo* protagonizado por la mascota de Hall Laboratories, y NCAA Basket.


14


16


18



20

Savage Reign

por Gonzalo Herrero

Nombre original : Savage Reign
Realización : 1995
País : Japón
Compañía : SNK
Programación : Interno
Soporte/megas : CD ROM

La política de SNK es particular y hay que entenderla como tal. Desde el primer número de **ÚLTIMA,** hicimos hincapié en que sus páginas se alejarían de cualquier pensamiento que pudiera hacer de la Neo-Geo CD pasto de los comentarios descarnados de quienes limitan el análisis del sistema a los fríos números. Huimos de la comparación con otras máquinas porque los términos eran desiguales, intencionadamente diferentes, y entendimos que nos encontrábamos con una consola reinventada que mantenía las claras y delimitadas premisas de calidad y exclusividad con las que nació el sistema. Ganada la batalla de los inaccesibles cartuchos por el CD –para desgracia del tiempo de espera que sufre el usuario y alivio de su bolsillo–, SNK se ha mantenido fiel a su política de ofrecer juegos de recreativa, reales, a un precio asequible. Esa es su estrategia, divergente en parte con las de otras compañías de consolas de última



La nueva saga de lucha de SNK para Neo-Geo mantiene las premisas de espectáculo habituales en sus lanzamientos. Desde algunas publicaciones niponas se anuncia que su nivel será similar o superior al de Fatal Fury 3.

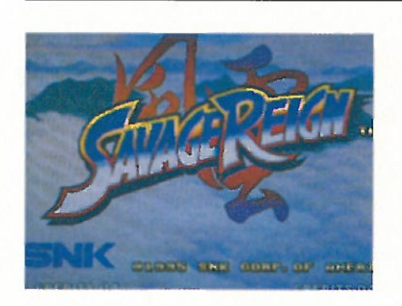


Las influencias de Fatal Fury, Art of Fighting y Wold Heroes se aprecian en cada pantalla.

Magias



SNK ha tenido evidentes fiascos que no han logrado la aceptación requerida. Karnov´s Revenge no pasó de la mera reseña en las revistas especializadas. Nos encontramos ahora ante una incógnita que promete.





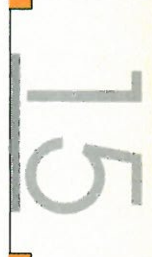


Savage Reign aparecerá en castellano. Las traducciones de SNK son famosas por sus particulares expresiones ´made in japan´.

generación. La primera consecuencia es clara: sus juegos no son nuevos, sino puras conversiones de clásicos conocidos y jugados por el usuario. De SNK son las sagas *Fatal Fury, Samurai Shodown, Art of Fighting, World Heroes, King of Fighters, King of the Monsters, Fight Fever, Agressors of Dark Kombat* o *Karnov's Revenge*. La lista, mirados uno a uno, puede hacer temblar al más pintado, aunque algunos coincidan en que el declive del género de la lucha bajo las pautas tradicionales de juegos como los anteriormente citados es irreversible. Quizá esta apreciación no sea del todo cierta para los lanzamientos de esta consola. Y no lo es porque quien se acerca al sistema Neo-Geo lo hace desde una perspectiva diferente, con la lección asumida, sin exigirle más de lo que puede dar, sin conformarse con menos de lo que es capaz de generar. Los que aman al sistema Neo-Geo lo hacen desde el conocimiento de los juegos que SNK produce, los que quieran poseerla deben saber que al comprar la consola adquieren las máquinas que aparecen en la calle bajo su sello.

Savage Reign, el último lanzamiento para el sistema Neo-Geo de SNK, se acerca con sus 190 megas a los planteamientos discretos de juegos con menos grandilocuencia de la exhibida por sus afamadas sagas, convertidas a decenas de sistemas. La compañía japonesa no ha recurrido a personajes conocidos, se ha olvidado de los Geese, Andy o Terry Bogard, Roberto y Ryo, para crear con eficacia una nueva estirpe de luchadores. Por descontado, la pantalla de selección de turno y los desafíos de los enemigos se han sacado de las tripas de *Fatal Fury* o *Art of Fighting*. Las magias, más cercanas a los *World Heroes*, tienen la clara importancia que el género otorga a los movimientos especiales.

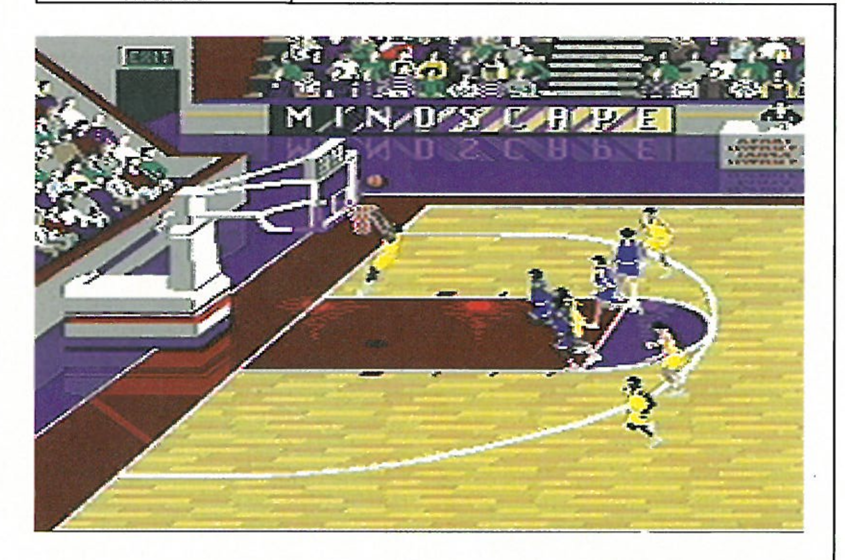
SNK se autoplagia, lo cual no es sino el resultado de su fidelidad a los conceptos que la han llevado a donde están.



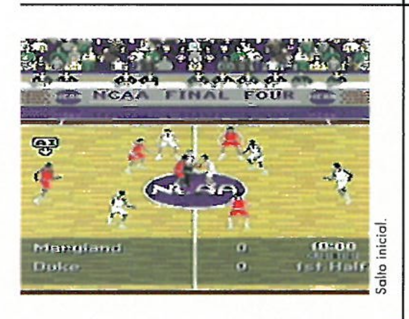
NCAA Final Four Basketball

por Javier S. Fernández

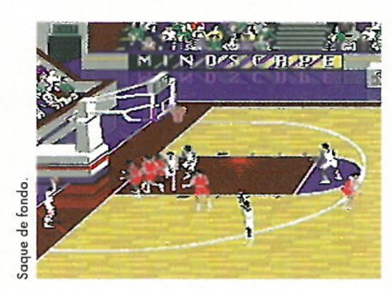
Mates



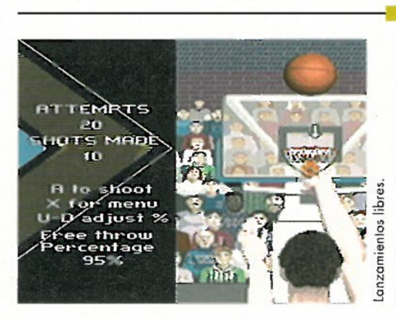
A la correcta realización gráfica hay que sumar la amplísima variedad de acciones que los jugadores pueden desarrollar. NCAA transmite con todo lujo de detalles las sensaciones de un verdadero partido de baloncesto.



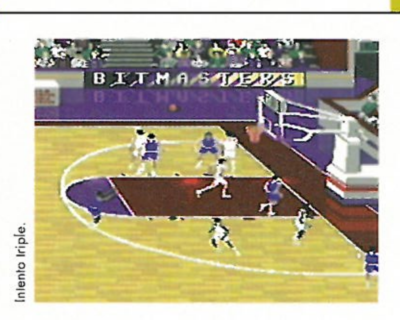
Salto inicial.



Saque de fondo.



Lanzamientos libres.



Intento triple.

Nombre original :	NCAA Final Four Basketball
Realización :	1995
País :	EE.UU.
Compañía :	Mindscape
Programación :	Bitmasters
Soporte/megas :	12 Megas

Mindscape cuenta con gran experiencia en la realización de simuladores deportivos para Súper Nintendo, aunque muchos títulos sean desconocidos por los usuarios españoles, puesto que su llegada a nuestras fronteras ha sido a través de los importadores paralelos. Es el caso del magnífico *Carl Ripken Jr. Baseball*. Su procedencia estadounidense se percibe en los deportes que escoge para sus producciones, como en el cartucho que nos ocupa, realizado para el mercado yanqui y que aprovecha el tirón publicitario de la *Final Four* de la liga universitaria norteamericana (NCAA), que se disputó el mes de marzo en Seatle.

NCAA Final Four Basketball utiliza perspectiva horizontal, la misma que hiciera célebre al gran *World Series Basketball* de Imagine, aunque gráficamente coincide mucho más con otro clásico, el *Two on Two* de Activision. Es un juego de simulación pura, sin artificios, algo que se convierte en arma de doble filo. De un lado los primeros encuentros pueden resultar ciertamente frustrantes, pues el control de los jugadores resulta lento y complicado. Por contra, con un poco de práctica *NCAA Final Four Basketball* puede ofrecer sensaciones mucho más reales que la mayoría de juegos de baloncesto que existen.

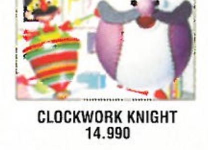


SEGA SATURN

Entra en la nueva dimensión del Videojuego



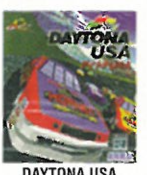
99.990



CLOCKWORK KNIGHT 14.990



ASTAL 14.990



DAYTONA USA 16.990

GOTHA	16.990
MYST	16.990
PANZER DRAGOON	14.990



VIRTUA FIGHTER 14.990



GALE RACER 14.990



TAMA 16.990

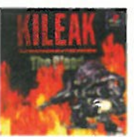
VICTORY GOAL 14.990

PlayStation

114.900



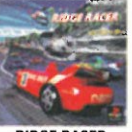
COSMIC RACE 18.990



KILEAK THE BLOOD 16.990



RAIDEN PROJET 19.990



RIDGE RACER 19.990

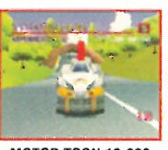


STARBLADE CX 19.990

CYBER SLED 19.990



TOH SHIN DEN 19.990



MOTOR TOON 16.990



PARODIUS DELUXE 16.990



TEKKEN 19.990

A-IV EVOLUTION	21.990
CRIME CRACKERS	16.990
KING´S FIELD	16.990
MAH JOHNG	16.990
NEKETSU FAMILY	17.990
TAMA	16.990
TWIMBEE PUZZLE	16.990

3DO





99.990



QUARANTINE 8.490



BATTLECHESS 8.990



DEMOLITION MAN 7.990



DRAGON´S LAIR 7.990

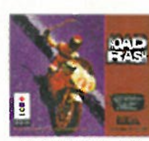
FIFA INTER. SOCCER 9.990



MEGARACE 9.490



NEED FOR SPEED 9.990



REBEL ASSAULT 9.990

ROAD RASH 8.990



SAMURAI SHODOWN 8.990



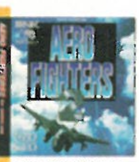
SUPER WING COMMANDER 8.990



THEME PARK 9.990

WAY OF THE WARRIOR 9.990

NEO·GEO CD



AERO FIGHTERS 2 10.900



FATAL FURY 9.700

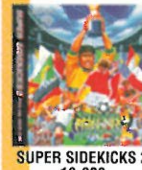


84.900



SAMURAI SHOWDOWN 10.900

THE KING OF FIGHTERS ´94 12.900



SUPER SIDEKICKS 2 10.900



TOP HUNTER 10.900

ART OF FIGHTING	10.400
ART OF FIGHTING 2	10.900
BASEBALL STARS II	9.700
FATAL FURY 2	10.400
FATAL FURY SPECIAL	10.900
KARNOV´S REVENGE	11.600
KING OF THE MONSTERS 2	9.700
NAM 1975	9.400
NINJA COMBAT	11.600
PUZZLED	9.400
SAMURAI SHODOWN 2	13.900
THE SUPER SPY	9.400
TOP PLAYER´S GOLF	9.400
WORLD HEROES 2 JET	11.600

TODOS NUESTROS PRECIOS TIENEN EL IVA INCLUIDO

PRECIOS VALIDOS SALVO ERROR TIPOGRAFICO

ESTOS PRECIOS PUEDEN VARIAR SIN PREVIO AVISO


Imagen de la intro inicial.

Información ilegible.

Rampo

por Javier S. Fernández.

El protagonista nos pone en situación

Nombre original : Rampo
Realización : 1994
País : E.E.U.U.
Compañía : Japón
Programación : Interno
Soporte/megas : CD ROM

Extraños personajes

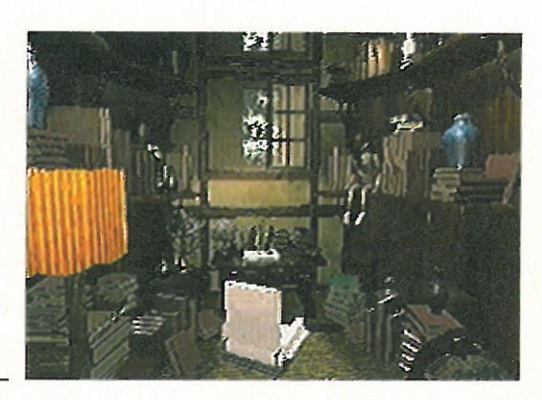

Así de extraño es el aspecto que presentan algunos de los personajes que encontraremos en Rampo. Son los siniestros e hilarantes habitantes de la casa en la que se inicia nuestra aventura.


Entrada a la casa típica japonesa.

Las nuevas consolas se han convertido en el soporte ideal para el desarrollo de aventuras gráficas cada vez más reales, dadas las enormes posibilidades que ofrecen para presentar las imágenes que se cargan directamente desde el CD. Pero es exigible, además, un buen aliño que posibilite un desarrollo interesante que acompañe a la evidente calidad gráfica antes reseñada, *conditio sine qua non* para comenzar a juzgar el esfuerzo de una compañía de programación que intente justificar su presencia en los nuevos formatos.

Rampo es un programa de características similares a *Myst* **(ÚLTIMA 2)**, realizado por SunSoft y versionado desde el universo PC para PlayStation, Saturn y 3DO. Ambos, en su concepción, muestran un desarrollo muy similar al utilizado en la aventura renderizada por excelencia, *7th Guest* (de Virgin), aunque pecan de un error muy extendido entre juegos de estas características: la mecanización de los movimientos producida como consecuencia de la falta de libertad que ofrece el programa a la hora de recorrer los escenarios. En el caso de *Rampo*, esto se agrava en cierta medida, debido a la lenta transición

Los dos CD´s que contienen la información de Rampo son obligados por la gran cantidad de escenarios que encontraremos durante el juego. Muchos de ellos, están repletos de objetos de desconocida utilidad.





Al fondo, el cajón que guarda las llaves.

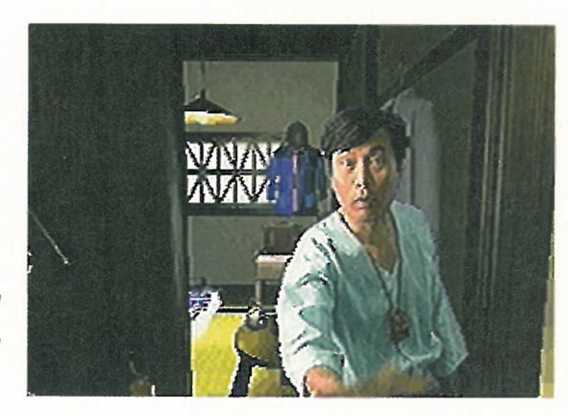


Vista general del escritorio.

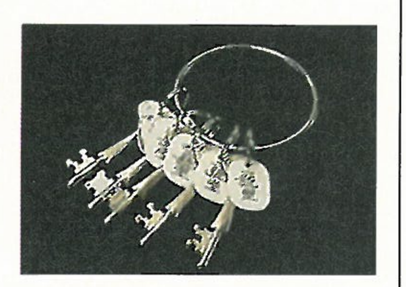


Aproximación a los objetos.

Rampo mantiene las premisas clásicas de las grandes aventuras gráficas. Gran variedad de escenarios, alta calidad de decorados y un número elevado de personajes dispuestos a facilitarnos la vida, aunque en éste caso se acusa notablemente la barrera que supone no saber japonés.



LLaves



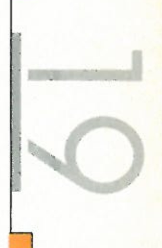
Las preciadas llaves. Obviamente el más útil de los utensilios que podemos obtener. Al menos, sabemos para que sirven.

que se produce entre los escenarios.

Después de la interesante *intro* inicial (que hemos sido incapaces de entender porque hasta el momento sólo está disponible la versión japonesa), el programa nos sitúa en el interior de una casa tradicional japonesa, repleta de habitaciones y extraños personajes que nos ofrecen instrucciones y objetos de distinta utilidad. Es el oriental punto de partida de un juego realizado al más puro estilo del clásico *Heart of China* para PC, de Sierra.

Sega, además de incluir multitud de voces digitalizadas en *Rampo*, se ha permitido el lujo de crear una banda sonora original con piezas grabadas expresamente para la ocasión por la Czech Philharmonic Orchestra; que imprimen grandeza al juego.

Rampo cumple las exigencias de una buena aventura gráfica. Extenso desarrollo –el juego se presenta en dos CDs–, calidad y variedad gráfica y un elevado número de personajes y objetos que multiplican las opciones de juego. El programa de Sega es recomendable para los amantes de las aventuras, aunque por enésima vez haya que recordar la gran traba que supone la barrera idiomática.





Nuestro enemigo siempre tiene menos fichas que eliminar.

Kirby's Avalanche

Kirby aporta su carisma al título.

Nombre original	Kirby´s Avalanche
Realización	1994
País	E.E.U.U.
Compañía	Nintendo
Programación	Hal Laboratories
Soporte / megas	Cartucho / 8 Mb

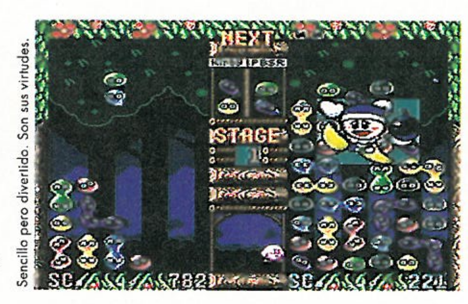


Súper Puyo Puyo de Compile est ici!



Modo práctica.

Dudamos que este juego sea distribuido oficialmente algún día por una compañía española.



Sencillo pero divertido. Son sus virtudes.

Puyo Puyo fue un juego realizado por Compile que vio como después de que los importadores paralelos en España habían vendido muchas copias, Sega le hizo un lavado de cara con la inclusión de los personajes de la serie de dibujos animados de Sonic. Se presentó para Mega Drive bajo el nombre de *Dr. Robotnik Mean Bean Machine* y respetaba todas las opciones y desarrollo original, aunque con distintos enemigos y escenarios.

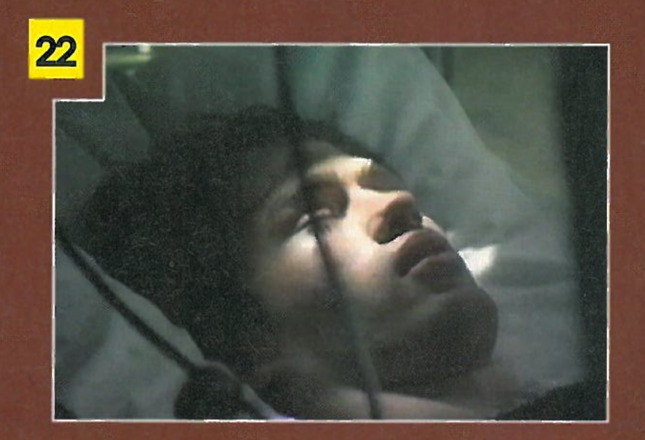
Aquella versión de Compile para Mega Drive dio paso a otra de Súper Nintendo, *Súper Puyo Puyo*, que hoy sufre el mismo fenómeno que su homónimo de Sega, porque ha asumido un nuevo protagonista, el maravilloso *hit* de Hal Laboratories: Kirby. El juego es exactamente igual a *Columns*, heredero a su vez de *Tetris*, pero con la inclusión de novedades para dar un impulso a un viejo concepto. Fichas de cuatro en cuatro, de cualquier manera y forma, para intentar derrotar al enemigo que tenemos al lado. Es previsible que *Kirby´s Avalanche* no vea la luz más allá de las estanterías de las tiendas especializadas de importación.

salón recreativo

SUMARIO

La aparición de *Sega Rally* es ya un hecho. El simulador de conducción más espectacular de la compañía japonesa ha vuelto a poner a cada uno en su sitio. Sólo Midway y su *Mortal Kombat 3* se atreven a hacerle sombra. Ambas máquinas iluminan el *stand* que AmuseTEC ha instalado en el FER´95. El sector se mueve a las puertas del verano.

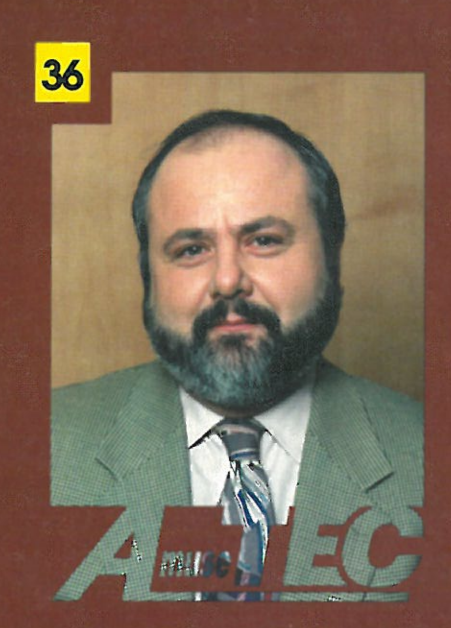
22

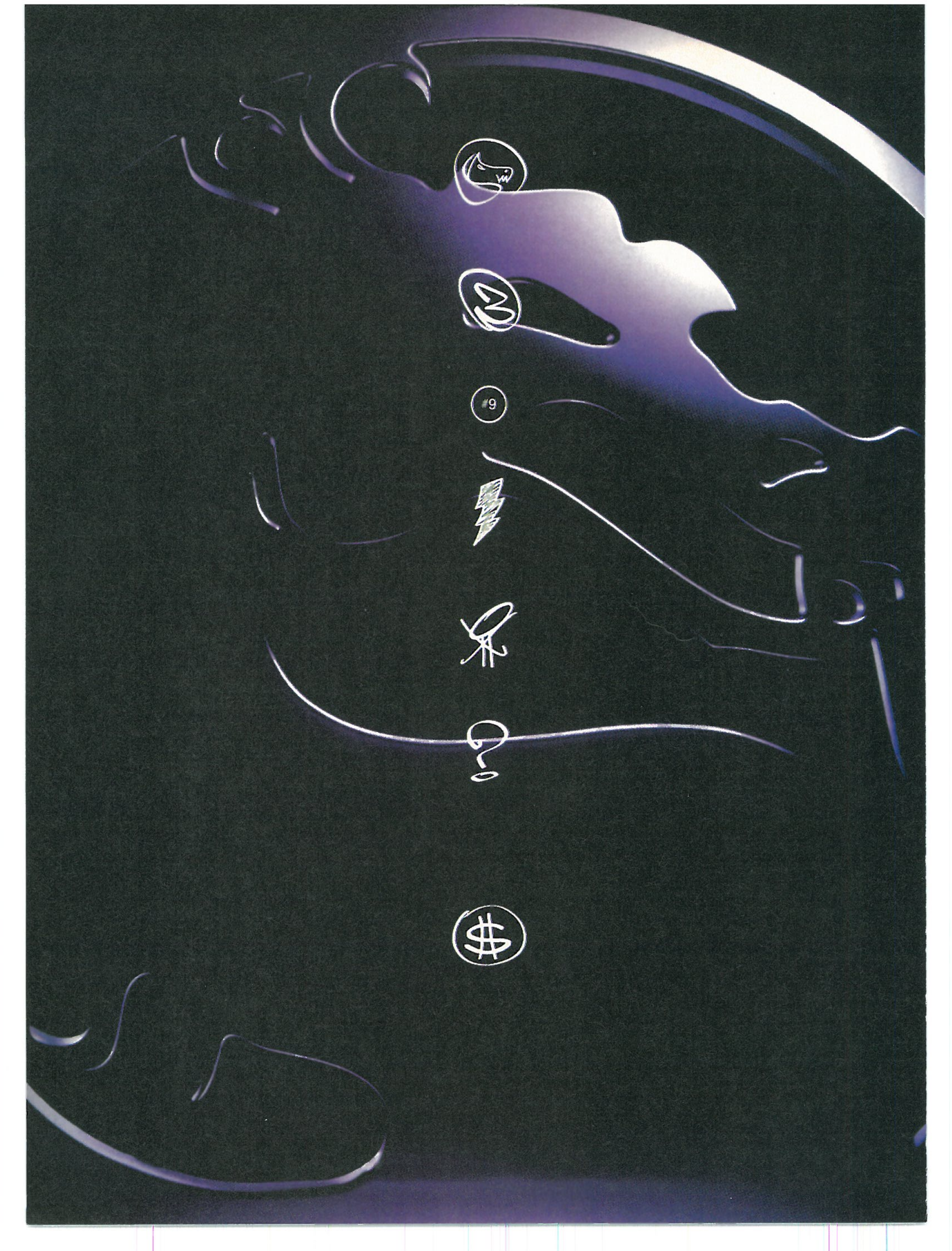


30



36




#9



Mortal Kombat 3

Este será el año del dragón para los amantes de *Mortal Kombat*: podrán disfrutar con la tercera entrega de la espectacular saga de videojuegos, asistirán a la proyección de la película protagonizada por **Christopher Lambert** e incluso tendrán la oportunidad de acudir al *tour* circense que recorrerá el mundo con representaciones de sus personajes.

por J. Luis Sanz

El fenómeno *Mortal Kombat* se gestó en el año 93, fecha de la aparición de la primera recreativa de Midway, que revolucionó los salones de juego de todo el mundo y obtuvo unas recaudaciones estratosféricas. Para contrarrestar la supremacía de *Street Fighter II*, sus diseñadores apostaron por gráficos digitalizados y un modo *gore* que abusaba de una hemoglobina que manaba a borbotones ante un movimiento final predeterminado.

El nombre de este cruento final era *fatality* y, aunque las críticas que recayeron sobre ellos fue desmedida, lo cierto es que gran parte del éxito de la máquina se sustentaba en la desmembración, en la sangre. Duro, pero cierto.

La gallina de los huevos de oro comenzó a funcionar, y Midway firmó un suculento contrato con Acclaim, compañía de programación que llevó el título a los formatos domésticos. El día de su aparición en las consolas de 16

bits y las portátiles, el 13 de septiembre de 1993, se anunció con gran antelación, y fue bautizado como *Mortal Monday*, en un ejercicio de *marketing* mundial que creó una expectativa que, más tarde, se tradujo en un resultado espectacular en ventas. Lo cierto es que numerosas copias se filtraron antes del compromiso anunciado.

Las dos versiones principales, Mega Drive y Súper Nintendo, desataron una campaña de acoso y derribo que han convertido a *Mortal Kombat* en el título utilizado por las personas que formulan teorías de distinta índole sobre los perjuicios que causan los videojuegos. Acclaim estableció un código en el cartucho de Mega Drive que el usuario debía introducir para disfrutar del modo *gore*. Aunque la compañía norteamericana utilizó el recurso para defenderse de las críticas y dejar la pelota en el tejado de cada uno de los usuarios y su decisión para jugar en modo sangriento, lo cierto es que el código fue publicado por todos los medios especializados en un ejercicio hábil de Acclaim para incentivar su compra y diferenciarlo de sus rivales. *Mortal Kombat* hizo daño al sector del ocio electrónico, sobre el que recayeron críticas desmedidas de asociaciones apocalípticas que convirtieron el ejemplo puntual en norma general. Tras la aparición del título, parecía que todos los videojuegos eran armas sangrientas que mellaban la moral de los niños.



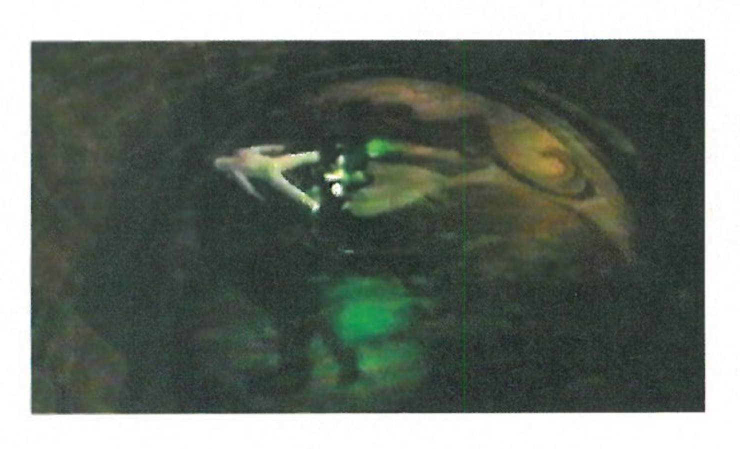
Imágenes renderizadas de Mortal Kombat 3. Intro.



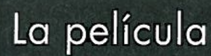
Dos de los nuevos personajes.

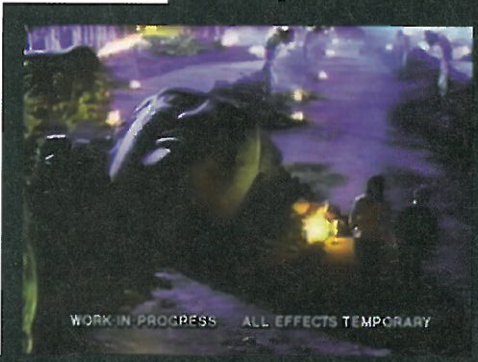


Se han incluido numerosas magias.



Las críticas no pudieron evitar las ventas, sino que las favorecieron y se comenzó a fraguar la leyenda del dragón. La versión Súper Nintendo, programada por los sobresalientes Sculptured *(Super Star Wars, World League Basketball, The Empire Strikes Back* y *The Return of the Jedi)* poseía una calidad superior al resto, si bien ningún usuario jugó nunca en una Súper Nintendo con modo *gore*, a pesar de las muchas líneas publicadas sobre lo contrario. Acclaim anunció que el modo sangriento estaba también en el juego, y afirmó que el código de acceso sería revelado algún día. Las acusaciones y amenazas del boicot por parte de algunos colectivos obligaron a la compañía norteamericana a replantearse su estrategia para poder seguir vendiendo el título. Evidentemente, aún hoy son muchos los que creen que la versión Súper Nintendo nunca tuvo modo *gore*, entre otras cosas porque Acclaim jamás confirmó que así fuese. Sega, por su parte, padeció las mismas presiones en nuestro país, puesto que el lanzamiento marcó el inicio de la campaña de Navidad, fechas propicias para que las asociaciones de consumidores y la prensa se ⇨





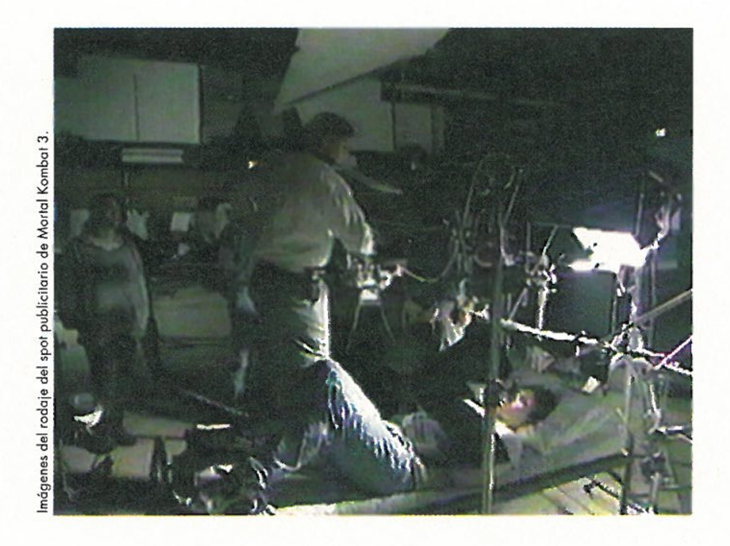




No tenemos la intención de hacer juicios de valor sobre un producto que aún no hemos visto. New Line Cinema ha anunciado el estreno de Mortal Kombat en Estados Unidos para el verano, y su principal protagonista es Christopher Lambert, que interpreta a Raiden. El trailer de la película, dirigida por Paul Anderson, posee secuencias de gran espectacularidad que, gracias al origen de los personajes y los escenarios, parece dar más juego que la cinta realizada de Street Fighter II por Steven E. de Souza para Columbia Tristar. Está basada principalmente en el primer Mortal Kombat, respetando los elementos originales a diferencia del Mario Bros que, ciertamente, tenía pocas referencias del videojuego. Sólo hace falta que el guión sea bueno y no todo sean mamporros.






Imágenes del rodaje del spot publicitario de Mortal Kombat 3.

hiciera eco de su contenido sangriento. En un movimiento para la galería, retiró el juego de las estanterías días después de que hubiese vendido un número de copias elevado. Se lavó las manos, no sin antes engordar sus bolsillos.

LA AVENTURA CONTINÚA

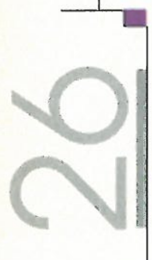
La recreativa *Mortal Kombat II* apareció en el año 1994, con una serie de mejoras y replanteamientos que permitieron al título de Midway seguir teniendo el beneficio de la crítica.

EL ANUNCIO

El spot que ha utilizado Williams para anunciar Mortal Kombat 3 es un prodigio de realización. la compañía americana ha optado por un mensaje obsesivo, donde el protagonista sufre una pesadilla. Sonidos de helicópteros, disparos y hombres gritando representan una batalla que finaliza cuando se despierta. Mortal Kombat 3 está en marcha. Para su realización, y como podéis contemplar en la imagensuperior, el actor tuvo que estar completamente sujeto a un diván para hacer que los movimientos de su cabeza fueran más acusados. No se utiliza ningún tipo de soporte móvil, y toda la secuencia está rodada con un simple zoom que se acerca hasta encuadrar sus ojos.

04.15.1995.AD.

MK3. The Arcade Game.



A diferencia de otras sagas como *Street Fighter II*, que había comercializado ya la versión *Champion Edition*, *Turbo* y *Super* sin cambiar apenas los escenarios, personajes, llaves y maneras de juego, el título de *Williams* sufrió una agradable mutación.

Aparecieron nuevos héroes y villanos (Kitana, Kung Lao, Reptile, Baraka, Jax, Shan Tsung y Mileena), siete escenarios inéditos, el modo *gore* estaba instalado de serie, y a los criticados *fatalities* se le sumaron *babalities* y *friendships*.

Todos los movimientos finales requería una combinación de botones que obligaron a los medios a publicarlos y dedicar extensos reportajes para su explicación, lo cual garantizó una cobertura informativa superior a la primera entrega. No hubo ninguna revista especializada que no otorgase portada al juego.

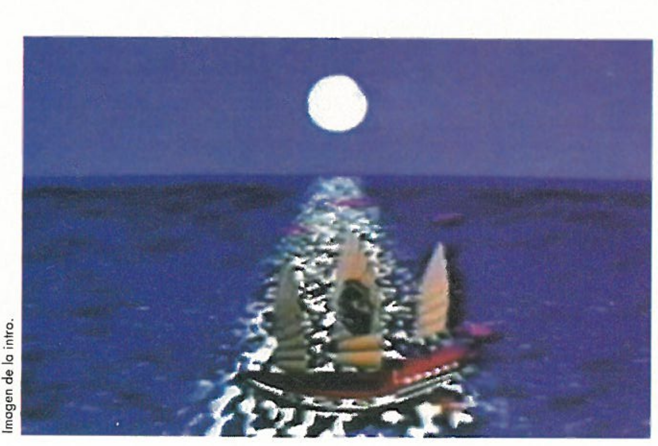
Lejos de huir de las acusaciones, Williams mantuvo la sangre e introdujo un guiño de humor con los irónicos *babalities*, con los que los luchadores se convertían al ejecutar el movimiento final en bebés, y los *frienships*, en los que realizaban una gracia inocente.

Mortal Kombat II sufrió un marcado recrudecimiento de la acción, con llaves más brutales, borbotones de sangre más engorrosos y *fatalities* con tintes de un salvajismo difícil de superar. Los usuarios lo esperaban y Williams dio rienda suelta a las bajas pasiones. Las reacciones del primer juego, eso sí, provocaron que la industria buscase métodos de clasificación, al estilo de las producciones cinematográficas, y el juego apareció con un aviso en el que se desaconsejaba para menores de 15 años.

Evidentemente, Acclaim era consciente de que esos avisos la exculpaban de cualquier responsabilidad y, sin embargo, no impediría su compra. Esto provocó que los usuarios de Súper Nintendo contasen con el juego original, sin censura.


Renderización de un combate de la intro del juego.


Imagen de la intro.


Imagen de la intro.

EL AÑO DEL DRAGÓN

Antes de explicar las características de *Mortal Kombat 3*, hay que ubicar el programa en el tiempo y hacer una pequeña reflexión sobre su futuro. Este año es trascendental para el sector del ocio electrónico, un año de transición para muchos, que ha provocado que la difusión de *Mortal Kombat 3*, entre otros títulos, sea diferente. La firma del contrato entre Nintedo y Williams para que los juegos de la compañía norteamericana corran sólo en los sistemas domésticos de la japonesa, condiciona el sector y reduce el número de versiones. Nintendo es la compañía que tiene exclusividad sobre todos los lanzamientos de Williams, incluido *Mortal Kombat 3*. Los rumores de su paso por PlayStation siguen siendo desmentidos por ambas compañías. Un detalle indicativo es que Acclaim, tradicional licenciataria del programa, no se hará responsable en beneficio de la propia Williams.

En ese contexto de títulos exclusivos para máquinas y marcas, *Mortal Kombat 3* aterriza en recreativas, con evidentes cambios en su desarrollo e innovaciones proporcionales a las experimentadas en la segunda entrega respecto de la



primera. 14 son los luchadores, nueve de nuevo cuño, entre los que se encuentran Sheeva, una mezcla entre **Grace Jones** y Goro, con cuatro brazos, o Shao Kahn. Del primer *Mortal Kombat* permanecen Sonya y Kano; del segundo Jax, Kung Lao y el maestro Shaolin Liu Kang. Un detalle curiosos es la sustitución de los gemelos Sub-Zero y Scorpio por dos ciberninjas que han calcado sus maneras del Depredador de la Fox.

Se mantienen los *fatalities*, *friendship*, *babalities* y se introducen por primera vez los *animalities*. Creemos que la simple palabra explica su estructura. Técnicamente ofrece los mismos fundamentos de las partes anteriores en cuanto a gráficos y escenarios, pero se han incluido mejoras en el juego y, sobre todo, en el manejo de los personajes y sus llaves. Las tradicionales tablas con los códigos necesarios para obtener los movimientos especiales, pueden pasar a la historia en favor de un nuevo sistema que nos descubre llaves secretas en función de la pericia del jugador. A través de seis símbolos que permutados ofrecen millones de combinaciones, el jugador puede llevarse a casa el nivel adquirido en la máquina e ir mejorando sus condiciones de lucha para recuperarlo posteriormente. Son *passwords* puros y duros, que el jugador debe introducir en la máquina para avanzar en fases y estrategias de juego.

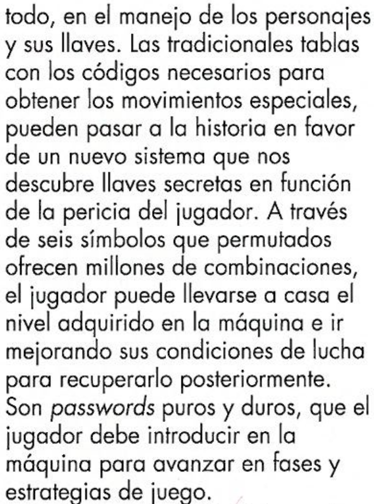
El sello inconfundible del *gore* tiene un control especial, puesto que el empresario del salón recreativo puede pulsar un interruptor para

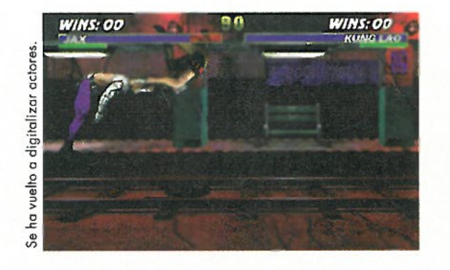


Intro.



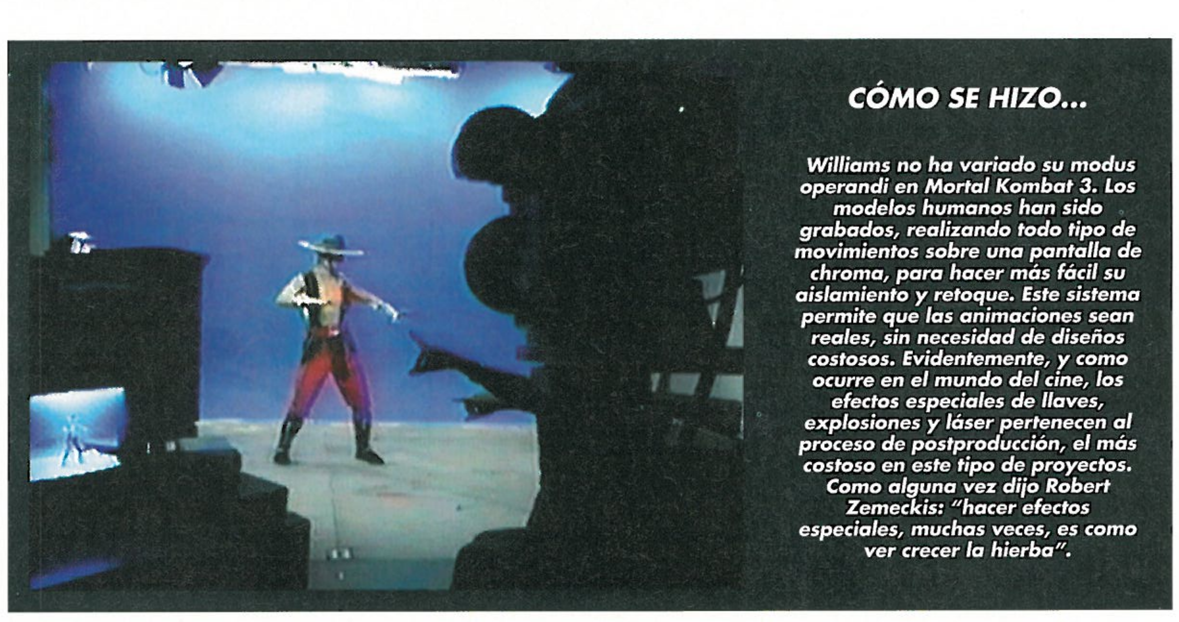
Intro.





Se ha vuelto a digitalizar actores.

La variedad de magias es notoria



CÓMO SE HIZO...

Williams no ha variado su modus operandi en Mortal Kombat 3. Los modelos humanos han sido grabados, realizando todo tipo de movimientos sobre una pantalla de chroma, para hacer más fácil su aislamiento y retoque. Este sistema permite que las animaciones sean reales, sin necesidad de diseños costosos. Evidentemente, y como ocurre en el mundo del cine, los efectos especiales de llaves, explosiones y láser pertenecen al proceso de postproducción, el más costoso en este tipo de proyectos. Como alguna vez dijo Robert Zemeckis: "hacer efectos especiales, muchas veces, es como ver crecer la hierba".

desconectarlo, algo que se nos antoja difícil.

Un botón de *Run* permitirá acelerar la acción para hacer más dinámicos los combates, en una especie de turbo (como el usado en las innumerables versiones de *Street Fighter II*) para expertos que sepan controlar las opciones de juego.

Mortal Kombat 3 incluye una opción denominada *bi-level battlefield* que consiste en golpear a nuestro contrario para transportarle hasta otro escenario en el que proseguir la lucha.

A diferencia de *Killer Instinct* y *Cruis' USA*, Williams no ha utilizado el hardware de la ultra 64 para realizar *Mortal Kombat 3*, sino que ha sido una producción propia con hardware distinto. El juego ha servido también para realizar un golpe de timón en todo lo referente al *merchandising*. La vieja imagen del dragón no ha sido sustituía pero las nuevas chapas, gorras y demás objetos están decorados con signos orientales representativos, con cierto sabor a graffiti.

La película de *Mortal Kombat* producida por New Line Cinema, que ha costado más de 20 millones de dólares, se estrenará en Estados Unidos en agosto y, presumiblemente, llegará a España en otoño. Además, se ha organizado un *tour* circense que hará giras por el mundo y que nos mostrará todos los luchadores en vivo y en directo. Por supuesto, la realización de series televisivas de dibujos animados servirá para difundir con mayor rapidez el fenómeno.

Después de dos años de vida, *Mortal Kombat* es uno de los últimos fenómenos sociológicos nacidos en los salones recreativos. Su gloria, cimentada en parte en la sangre y la violencia, ha superado a su más directo competidor, *Street Fighter II*, y a las críticas sobre sus planteamientos, que se volverán a repetir en los próximos meses.



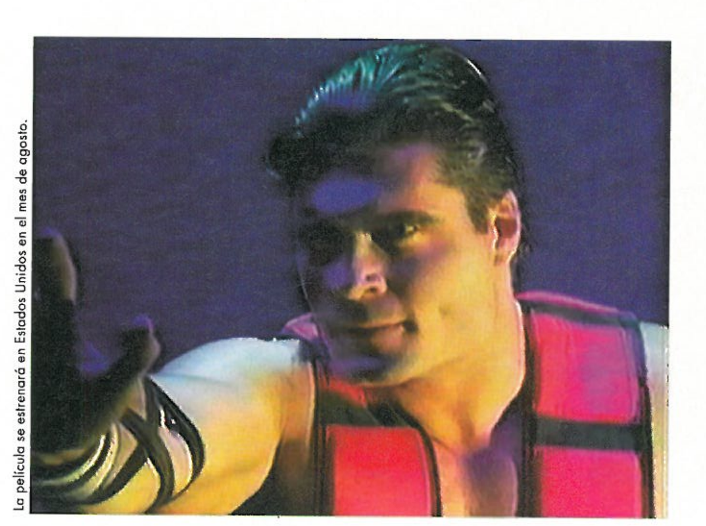
Mortal Kombat 3 tiene nueve luchadores nuevos. Se mantienen los fatalities, friendship, babalities y se introducen los animalities. Se han incluido mejoras en el juego y, sobre todo, en el manejo de los personajes y sus llaves, además de un sistema de passwords.



Está previsto un tour mundial en vivo.



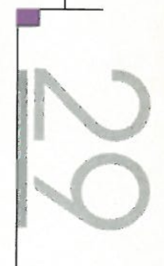
El juego sólo correrá en sistemas Nintendo.



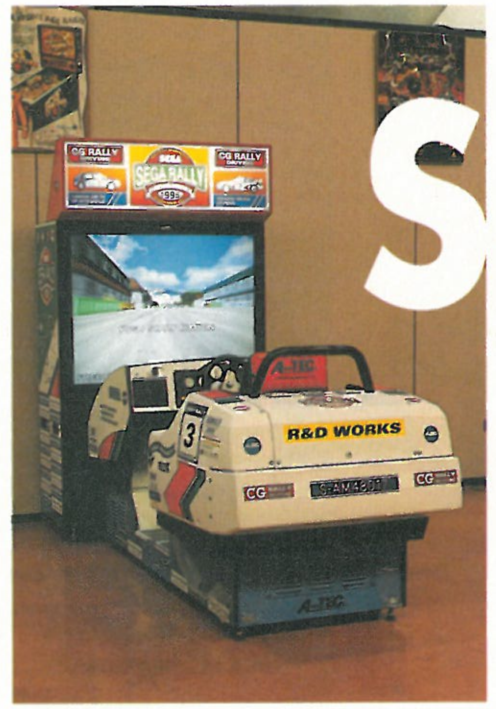
La película se estrenará en Estados Unidos en el mes de agosto.



Enfrentamiento directo en la secuencia de la intro.



Sega Rally Championship



por J. Luis Sanz

El cielo del videojuego está reservado a los buenos, a los que son netamente superiores y, conscientes de ello, aplican sus conocimientos para progresar. Sega tiene claro que su hegemonía en el sector recreativo no está amenazada por los amagos de aquellos competidores que sacan al mercado máquinas parecidas a las suyas que, paradójicamente, tienen la obligación de no parecerse a ellas. Sega siempre llega antes y mejor.

Sus viejas máquinas, aquellos clásicos maravillosos, son pasto aún de los aficionados que acuden a grandes salones donde se conjugan pasado y presente, donde unos metros más allá de *Rad Mobile* arrasa *Daytona USA* en recaudaciones y juego. Los añorados *sprites* que adelgazaban y engordaban a golpe de rutina y procesador limitado desaparecieron, son sólo recuerdos en un mar de polígonos que las nuevas tecnologías imponen. La teoría de **Darwin** se mantiene fiel a sus principios: el usuario debe y quiere estirar su cuello para evolucionar.

Sega Rally es la evolución, la



Este túnel pertenece al segundo circuito, The Forest, y tiene una curva a izquierda que debe tomarse reduciendo a tercera o apurando en exceso por el interior.

penúltima vuelta de tuerca de un simulador de conducción. Un golpe de mano premeditado que la compañía japonesa ha asestado a sus contrarios en el momento justo y en el lugar adecuado: cuando todos luchaban por consolidarse en el mundo de los *arcades* de conducción, reproduciendo competiciones de prototipos de las famosas carreras americanas con títulos similares, Sega ha tenido el talento clarividente de cambiar el concepto de su exitoso *Daytona USA*, cuando sus recaudaciones millonarias harían que cualquiera siguiese exprimiendo la gallina de los huevos de oro. La compañía japonesa cambia sin presión y con rapidez, sin la obligación de hacerlo, y como resultado del *stock* de talento que hay en sus programadores y que la convierten en una factoría inagotable.

El mundo de los *rallies* ha sido siempre un ámbito en el que las compañías de software no se han sentido cómodas, tal vez por las limitaciones del hardware disponible hasta hace un par de años para generar entornos más agrestes que el de un circuito cerrado. Salvo *World Rally* de Gaelco o *Carlos Sainz* de Dinamic, es un género virgen en el que pocos se prodigan.



Circuito Desert. Saltando sobre las rampas.




La máquina, emulando al copiloto, nos avisa de la dirección de la curva que vamos a tomar. La velocidad es cosa nuestra.

Circuito Mountain. Instante antes de pasar por el tercer checkpoint.

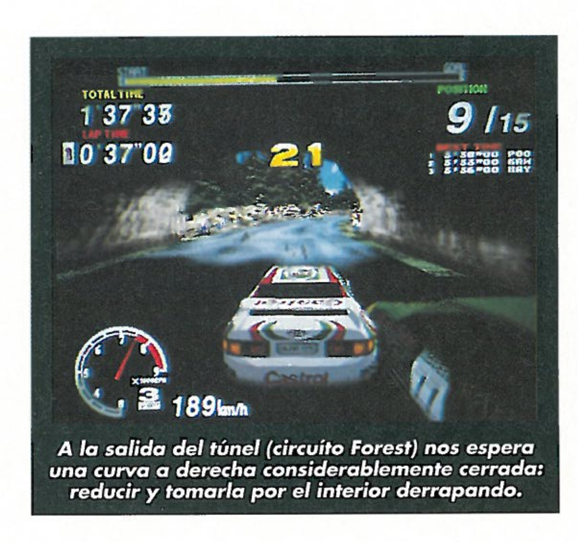
La fama que ha precedido a *Sega Rally* es, una vez visto y disfrutado con el programa, justificado. Aún más: el desarrollo es tan diferente a *Daytona* que la única comparación posible debe referirse a los aspectos técnicos. Despejamos la primera incógnita: *Sega Rally* es mejor que *Daytona USA*.

Los amantes del segundo no verán peligrar su romance, sino que podrán mantener una relación estable con el primero: el método de juego no impide que lo aprendido a lo largo de las partidas anteriores con *Daytona* choque con las nuevas artimañas que hay que usar en *Sega Rally*. Hay que redescubrirlo. La velocidad del simulador en circuito contrasta con la habilidad de conducción entre árboles, con la sabia coordinación de una caja de cambios que, sin embrague, se torna en una delicia y una emulación de la realidad total. A cada reducción, a cada nueva marcha que imponemos, nuestro coche se frena o acelera con una respuesta sobresaliente. El control es absoluto y la competición vibrante.

El modelo *Twin*, que permite






A la salida del túnel (circuito Forest) nos espera una curva a derecha considerablemente cerrada: reducir y tomarla por el interior derrapando.


Circuito Desert. Recta de meta.


Volando sobre las rampas del circuito Desert.

competir *uno contra uno*, acapara la sorpresa de la jornada, es el estallido del concepto jugabilidad, la razón misma por la que existen los videojuegos.

Sega Rally enamora desde la primera pantalla, pero se paladea cuando los dos contendientes saben a lo que se enfrentan, cada curva, cada tramo y la justa marcha con la que restarle unas centésimas al cronómetro. Es en ese momento cuando la adrenalina fluye, los dos jugadores concentran sus sentidos en la pantalla, se anticipan a lo que va a ocurrir y en un puro acto reflejo buscan al contrario en el mapa. El público se acerca a la pantalla y


El piloto ha decidido atropellar a un espectador una vez agotado todo su tiempo.


La vista interior es la que más vértigo produce. La exterior es más agradecida visualmente.

GRAN DEMANDA MUNDIAL

Sega Rally es el mayor éxito de Sega en los últimos tres años, desde la llegada de su Virtua Racing y la nueva generación de simuladores de conducción. Todos los operadores reclaman una copia del juego y la producción japonesa ya está completamente agotada. Los empresarios de salones recreativos están reservando el espacio para la nueva máquina en sus locales, suscitando así una expectación enorme entre los usuarios. Los pedidos de Sega Rally llegan desde todas partes: norte y sur de Europa o Asia, nadie escapa a su influjo.
Sega, ante la avalancha de demandantes, ha comenzado a racionar las contadas unidades que están producidas y las nuevas entregas tienen fechas cercanas al mes de julio. La demanda llega incluso de particulares asiáticos adinerados que han realizado pedidos para instalar la máquina en el salón de su casa.
Hay que tener en cuenta que Sega Rally, en su versión Deluxe, puede llegar a costar tres millones de pesetas, lo que obliga al empresario que la adquiere a exponerla un periodo de tiempo elevado para amortizar la inversión. Sin embargo, si el ritmo de ingresos diarios de Daytona USA en los salones más prestigiosos de nuestro país ronda las 40.000 pesetas, se espera que el Sega Rally supere esa cifra con creces. Además de ser una gran máquina, la nueva maravilla japonesa es un mejor negocio.


Circuito Mountain.

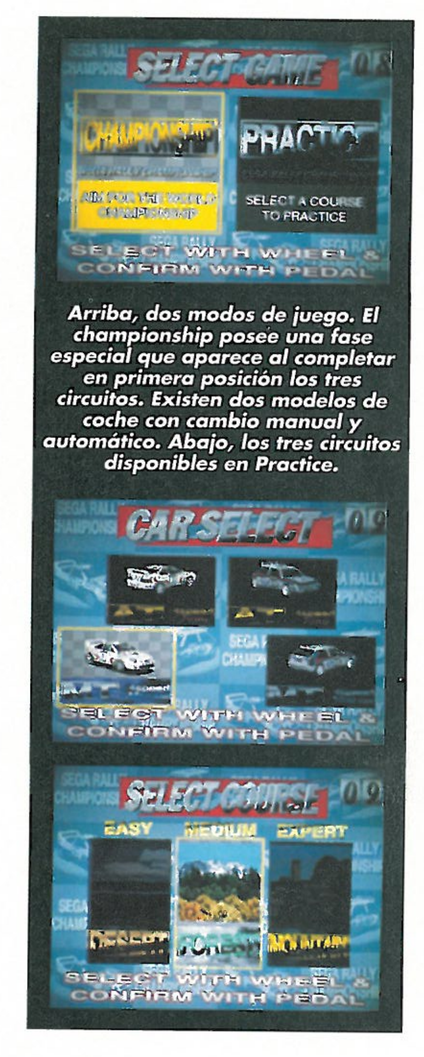

Circuito Forest. En pleno descenso.


Circuito Mountain. Curva mal trazado.

observa cada derrape, cada pasada. Inmediatamente después, la necesidad de jugar invade a los observadores y el ciclo se repite.

Una vez que se comprende el desarrollo, el placer de cambiar las marchas para apurar y rebasar con un interior al contrario en una curva, hace difícil resistirse a seguir compitiendo. El jugador queda cautivado, mira en la pantalla la suavidad de los movimientos, con los gráficos invadiendo los sentidos. Sega ha cambiado su filosofía y no ha incluido cuatro vistas diferentes de la acción, sino dos, a imagen y semejanza del *Ridge Racer* de PlayStation. Seguimos pensando que la vista interna es la mejor de todas para vivir más intensamente el juego.

Las experiencias que la máquina desarrolla son tan especiales que el aspecto técnico pasa a un segundo plano, a pesar de los 300.000 polígonos que su corazón de silicio es capaz de dibujar y que traduce sabiamente la pantalla en un instante infinito de tensión. El volante, como no podía ser de otra forma, vibra para trasmitir a las manos los efectos



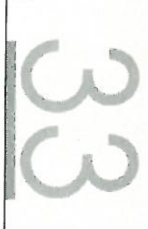
Arriba, dos modos de juego. El championship posee una fase especial que aparece al completar en primera posición los tres circuitos. Existen dos modelos de coche con cambio manual y automático. Abajo, los tres circuitos disponibles en Practice.



Sega Rally es la consagración de un modo de realizar recreativas que ha llevado a Sega a la cabeza de la industria mundial. Este juego, ahora mismo, es la mejor opción de diversión disponible en un salón.

que el terreno impone a la ficticia amortiguación. Los sonidos se balancean de un altavoz a otro, aparecen y se marchan por los lados, a una intensidad variable para hacer que la percepción sea única. La música pone la guinda a un dulce que engorda de placer.

Sega Rally también tiene números que contar, su *Model 2* avanzado es casi antes de nacer obsoleto al lado del anunciado Model 3, capaz de generar hasta un millón de polígonos por segundo, con efectos de texturas y demás. Pero llega un momento en el que esos datos no tienen la importancia suficiente. ¿Acaso dejaríamos de jugar porque se pierden algunos polígonos, a





Circuito Forest. Curva de 180º que debe ser tomada en primera.



Circuito Forest, Checkpoint.

SegaSaturn está presente. Sega quiere unir claramente la imagen de su consola y su recreativa.



La manejabilidad del coche protagonista es envidiable y el volante tiene efectos de vibración.

diferencia de la recreativa de al lado? Los verdaderos argumentos son las potenciales posibilidades de juego, el cargamento de diversión que su desarrollo puede generar.

Gracias a Sega, la tentación ya no vive arriba, sino en los salones recreativos. Sus medidas ya no son las míticas 90-60-90. Ahora, tiene forma de coche, con una pantalla de 50 pulgadas en su versión *Deluxe*, tres circuitos y dos vistas.

Con esas premisas y mucha habilidad, sólo resta que la conquistéis curva a curva hasta exprimir de ella toda su esencia. Una esencia que se puede hacer tan intensa como interminable.

Ojalá estas palabras hayan logrado expresar que *Sega Rally* es, en este momento, la mejor recreativa que hay en un salón.

MODEL 2

CPU: 32 bits RISC 25Mhz.
COPROCESADOR: 32 bits 15 MFLOPS (Mega Floating Point Operation per Second), 1.000.000 de operaciones en coma flotante por segundo.
MEMORIA: 8 Mb RAM.
248 Mb ROM.
SCROLL: 2 planos simultáneos.
Scroll horizontal con 32.768 colores (128 paletas de color).
Gen. de gráficos 3D: 900.000 vectores/300.000 polígonos por segundo con efectos de Texture Mapping, Flat Shading, perspectiva y microtexturas.
OTROS DATOS: Disponible en versión *lincada*.
Disponible con sonido Midi (Musical Instrument Digital Interface).



En el modo práctica competimos contra otro coche, sólo dos contendientes, mientras que en el Championship lo hacemos contra catorce rivales más. El tiempo, en ambos, es fundamental.



FER'95

ÚLTIMA y AmuseTEC S.L.



Regalan 500 entradas para Fer´95, la Feria Española del Recreativo, que se celebra durante los días 24, 25 y 26 de mayo en el Parque Ferial Juan Carlos I de Madrid, IFEMA. Si quieres disfrutar con las novedades más importantes del sector, reserva tu entrada llamando, hasta el día 25, al teléfono: 91- 803 21 42.

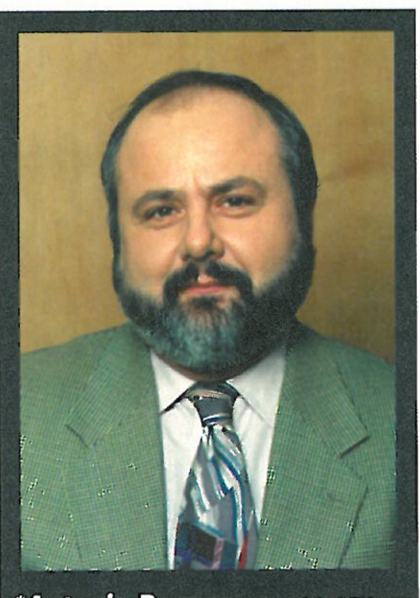
AmuseTEC S.L.
En el FER'95

por Antonio Romero*

Durante los días 24,25 y 26 de mayo tendrá lugar en el recinto ferial Juan Carlos I de Madrid la decimoquinta edición del FER, Feria Española del Recreativo. Pese a la larga trayectoria de la feria, será en esta edición de 1995 cuando hagamos nuestro debú como expositores, y lo haremos de forma importante, con lo mejor de cuanto se puede desear en la actualidad en materia de máquinas recreativas.

Para la ocasión, **AmuseTEC** contará con un gran *stand* de 500 m², desde el que mostraremos las principales novedades presentadas por las dos grandes compañías del sector, Sega y Namco, durante la celebración de las pasadas ferias de Japón y Reno (Canadá).

En cuanto a las novedades presentadas por Sega, contaremos en nuestro *stand* con un amplio repertorio de sus más recientes creaciones, como el *Sega Rally*, que presentaremos en dos acabados diferentes, la versión *De Luxe* y *Twin*. También contaremos con las primeras unidades del revolucionario *Virtua Striker*, modelo que verá la luz a partir del mes de junio y que estamos seguros revolucionará todo lo conocido hasta ahora en materia de simuladores de fútbol. Los amantes de las motos también encontrarán en nuestro *stand* un nuevo simulador, *Cool Reader*, realizado muy al estilo de *Out Runners*, y que permitirá competir a dos jugadores simultáneamente. Además de los nombrados, **AmuseTEC** presentará algunos modelos, menos novedosos pero igualmente atractivos, como son los *Virtua Fighter 2*, *Virtua Cop* y *Desert Tank*, entre otros.



***Antonio Romero es manager de AmuseTEC y Director de Marketing de Cirsa.**



Virtua Cop.

En cuanto a su más directo rival, Namco, si bien contaremos con un número de máquinas sensiblemente inferior, la presentación de *Ace Driver* en su versión *De Luxe*, el último y definitivo simulador de fórmula uno realizado por Namco, junto con *Belly Bomber*, serán dignos representantes de la compañía de Tokio en la feria.



Virtua Fighter 2.

Especial relieve adquirirán las nuevas producciones de Midway, sobre todo el esperado *Mortal Kombat 3*, que parece venir dispuesto a recuperar la hegemonía en cuanto a juegos de lucha se refiere. *Killer Instinct, Revolution X* y *Cruin's USA* completarán la lista de máquinas de Midway presentes en nuestro *stand*.

Los amantes de las *pinball* también encontrarán en **AmuseTEC** un buen ramillete de novedades. Presentaremos *Dirty Harry* y *Road Show*, las últimas producciones del líder mundial sin discusión en la realización de este tipo de máquinas, Williams. Asimismo, podremos comprobar personalmente los revolucionarios efectos que Bally ha incorporado a su *Theatre of Magic*.

Respecto a otro segmento que en los últimos años está adquiriendo una cierta importancia como es el de las máquinas deportivas, contaremos con dos nuevas mesas de aire de la compañía norteamericana Dynamo, principal realizador de máquinas deportivas.



Cruis´n USA, Mortal Kombat 3 y Killer Instinct forman el trío estelar de Midway que AmuseTEC presentará en la feria.

Pensamos llevar a cabo durante la feria una experiencia verdaderamente innovadora que será desarrollada por primera vez en España. En nuestro *stand* llevaremos a cabo diversas competiciones con las máquinas más importantes. *Rally Championship, Virtua Fighter 2,* Mortal Kombat 3 y algunos *pinball*, servirán como soportes para unas pruebas que contarán con interesantes premios para los vencedores.

Estos son, a grandes rasgos, los principales productos que **AmuseTEC** presentará durante el FER'95. Creo sinceramente que, por variedad y calidad, será difícil encontrar una oferta semejante. Ya sólo queda esperar, y desear, que en la próxima edición podamos contar con una feria dedicada exclusivamente a los videojuegos, al estilo de las que ya existen en otros muchos países.





Sega Rally se convertirá, por méritos propios, en la gran atracción de FER´95. Será presentado en dos acabados, una versión Twin y otra De Luxe, ésta última con un espectacular mueble dedicado.



3DM: bajo los consejos de SEGA.


Zona de simuladores deportivos.

El pasado 28 de abril tuvo lugar en la localidad madrileña de Alcalá de Henares là inaguración de un nuevo Centro de Entretenimiento Familiar, llamado 3DM. La aparición de centros de éstas características merece ser destacado siempre, pero más aún en esta ocasión, por la oferta lúdica que ofrece. 3DM se ajusta al concepto de salón recreativo que se tiene en países como Japón y EE.UU. Ha dividido sus instalaciones en cinco espacios diferenciados, organizando la colocación de las máquinas por grupos temáticos: conducción, deportivos, inteligencia, *arcade* y *pinball*. Incluso cuenta con un pequeño *hall* que ejerce de improvisado punto de encuentro.

3DM es una magnífica referencia para entender alguno de los aspectos que estarán presentes en los Centros de Entretenimiento Familiar que Sega va a instalar de manera inminente en nuestro país; no en vano, la propia Sega ha intervenido directamente en el diseño de 3DM, como entidad asesora. Su presencia se deja notar en las magníficas máquinas de vanguardia instaladas en el salón.



Daytona USA se encuentra en la zona de conducción.

recaudaciones

Japón

Versiones sencillas

1 - Virtua Fighter 2.
2 - Tekken.
3 - Soccer SuperStars.
4 - Puzzle Bobble.
5 - X-Men.

Versiones Deluxe

1 - Virtua Fighter 2.
2 - Ace Driver.
3 - Ridge Racer 2.
4 - Virtua Cop.
5 - Point Blank.

Pinball

1 - Royal Rumble.
2 - The Flintstones.
3 - Star Trek.
4 - Lethal Weapon 3.
5 - The Addams Family.

Estados Unidos

Versiones sencillas

1 - X-Men.
2 - Gals´Panic II.
3 - Bust-A-Move.
4 - Great 1000 Mille Rally.
5 - Lethal Enforces.

Versiones Deluxe

1 - Daytona USA.
2 - Killer Instinct.
3 - Cruis´n USA.
4 - Tekken.
5 - Ridge Racer 2.

Pinball

1 - Star Trek.
2 - The Shadow.
3 - The Addams Family.
4 - Shaq Attaq.
5 - Road Show.

Mayo 1995

Inglaterra

Versiones sencillas

1 - Raiden II.
2 - Samurai Shodown.
3 - Soccer SuperStars.
4 - X-Men.
5 - Great 1.000 Mille Rally 2.

Versiones Deluxe

1 - Ace Driver.
2 - Virtua Cop.
3 - Virtua Fighter 2.
4 - Ridge Racer 2.
5 - Daytona USA.

Pinball

1 - Shaq Attack.
2 - World Cup Soccer.
3 - Road Show.
4 - The Flintstones.
5 - Freddy Krueger.

España

Versiones sencillas

1 - Sega Rally.
2 - Killer Instinct.
3 - Virtua Fighter 2.
4 - Primal Rage.
5 - Virtua Cop.

Versiones Deluxe

1 - Daytona USA Twin.
2 - Virtua Cop DX.
3 - Ridge Racer 2.
4 - Cruis´n USA.
5 - Desert Tank.

Pinball

1 - Road Show.
2 - Demolition Man.
3 - Guns´n Roses.
4 - The Addams Family.
5 - The Flintstones.

Calendario

1995 ferias

Marzo 23-25
ACME´95, Reno/Sparks Convention Center, Reno, Nevada. Contacto: William T. Glascow 708-333-9292.

Marzo 31-Abril 2
Polish Amusement Exhibition, Warsaw Sports Centre, Polonia. Contacto: Eugeniusz Wiecha 42-3-153-9510. Fax: 258-8467.

Abril 20-22
NAMA Western Convention and Trade Show, Reno/Sparks Convention Centre, Reno, Nevada. Contacto: NAMA 312-346-0370.

Abril 27-29
Hunia Show´95, Olah Gabor Sports Hall, Debrecen, Hungria. Contacto: Reka Makray 36-52-348613. Fax: 347562.

Mayo 24-26
FER´95, Parque Ferial Juan Carlos I, IFEMA, Madrid, España. Contacto: 93-416-1466. Fax: 415-0095.

Mayo 11-13
International Leisure Expo, Atenas, Grecia. Para más información, contactar con el Trade Show International: 44-905-613256. Fax: 724768.

Mayo 20-23
AMOA/AAMA, Washington D.C. Para más información, contactar en AMOA: 800-937-2662.

Junio 7-8
Asian Amusement Expo, Hong Kong Convention & Exhibition Centre, Wanchai, Hong Kong. Para más información contactar con William T. Glasgow: 708-333-9292. Fax: 333-4088.

Julio 19-20
Exposición Internacional de Máquinas de Entretenimiento (EXIME), Exhibimex, Mexico City, Mexico. Para más información contactar con William T. Glasgow: 708-333-9292. Fax: 333-4088.

Julio 27-29
Billiard Congress of America Int'l Trade Expo. The Sands Expo & Convention Center, Las Vegas, Nevada. Para más información contactar con Frank Zdy: 619-278-3877.

Septiembre 13-15
33rd. Amusement Machine Show (JAMMA), Makuhari Messe, Chiba, Tokio, Japón. Para más información contactar con JAMMA: 81-3-3438-2363. Fax: 3438-2721.


PHILIPS
VG-8020
80K RAM
32K ROM
EXPANDABLE SYSTEM
MSX

MSX

El estándar olvidado

por Manuel Varela

Nació en 1983. Su BASIC y prestaciones eran superiores a los de cualquier ordenador doméstico de la fecha. Sus juegos también. Sin embargo, el MSX es un estándar desconocido para muchos.



PRIMERA GENERACIÓN. MSX.

VDP: Yamaha TMS 9918A.
CPU: Z80A a 3.6 Mhz.
Audio: Yamaha AY-3-8910.
Memoria de vídeo: 16 Kb.
Memoria RAM: casi todos los modelos 64 Kb (ampliable).
Memoria ROM: variable según modelo. Incluye MSX BASIC version1.0. Microsoft.
Slots: dos como mínimo.
Fabricantes: Sony, Panasonic, Sanyo, Goldstar, Canon, Mitsubishi, SVI, Toshiba, Daewoo, Yamaha, Dynadata, Philips, Hitachi, Piooner, Sord, Dragon, Teleton, National, Sharp, Gradiente, JVC, Casio y Samsung.

Los primeros ordenadores personales como el Commodore VIC 20 o el ZX81, poseían un BASIC simple, difícil de programar, con pocas instrucciones y demasiados *pokes*. En 1982, la firma SpectraVideo creó un estándar que incluía un potente BASIC, superior al GW-BASIC instalado en los ordenadores personales IBM. El SVI incorporaba *chips* específicos de sonido y gráficos, lo que resultó un gran avance en la informática denominada posteriormente como *home-computer*. Tanto el SVI 318 como el 328 fueron los precursores del estándar MSX.

A finales del 82, el vicepresidente de Microsoft, **Kazuhico Hishi**, comenzó el desarrollo de un sistema efectivo, útil y con enormes posibilidades de expansión, en colaboración con la propia SpectraVideo. El estándar MSX fue presentado el 17 de junio de 1983 en Tokio, Japón. Las prestaciones obtenidas eran espectaculares, y la prensa no dudó en tildar al nuevo ordenador como una máquina que se adelantó a su época.

A finales del año 83, más de 20 marcas de electrónica internacionales apoyaron decididamente el nuevo sistema, que se extendió por Europa, Corea, Japón, Brasil, y los países árabes (gracias a la distribución realizada por Yamaha). El Reino Unido y Estados Unidos rechazaron sin paleativos el sistema.

Aunque el número de empresas que realizaron máquinas con el estándar MSX fueron más de una veintena, lo cierto es que Sony y Philips se convirtieron en los dos gigantes que acapararon el mercado europeo. Sony, por ejemplo, obtuvo una cuota de mercado del 35% en España. Desde el nacimiento del MSX, la compañía japonesa buscó grupos de programación para satisfacer las necesidades del usuario y crear software de mayor calidad.

Mientras el MSX comenzaba su andadura en Europa, en Japón





SEGUNDA GENERACIÓN. MSX2.



VDP: Yamaha LSI 9938.
CPU: Z80A; opcional Z-80H a 7 Mhz.
PPI: I-8255A INTEL.
Audio: Yamaha S-3527, opcional ampliación YM 2413 (256 Kb para sampling).
Memoria de vídeo: 128Kb ampliable.
Memoria RAM: variable según modelo. Desde 64 Kb hasta 256 K. Ampliable hasta 4 Mb.
Memoria ROM: también variable. Incluye MSX BASIC (version: 2.0.) Microsoft.
Slots: dos.
Fabricantes: Sony, Panasonic, Sanyo, Canon, Mitsubishi, SVI, Daewoo, National, Philips.





Vampire Killer es uno de los títulos que más fama ha dado a Konami a lo largo de la historia. Tanto las versiones para consolas Nec, como las aparecidas en los últimos años para Game Boy, NES, Súper Nintendo y Mega Drive, han sido siempre pasto de los más sibaritas aficionados.

poseía el 95% del mercado informático, y las compañías implicadas en el proyecto planificaron la creación de una segunda generación del estándar, que inicialmente llevaría instalado un Z-800 como CPU (16 bit), aunque los errores cometidos por parte de la compañía Zilog provocaron que se recurriese de nuevo al Z-80A de la primera generación. Yamaha diseñó nuevos procesadores de vídeo y audio y el BASIC mejoró y aumentó sus posibilidades sobre todo en las capacidades gráficas y lógicas.

El MSX2 apareció en España en 1986, un ordenador que la disgregada Unión de Repúblicas Socialistas Soviéticas utilizó (modelo Sony HB-900P) como herramienta de exploración y análisis en su base espacial MIR. A mediados de los años 80, más de tres millones de usuarios japoneses utilizaban el estándar. Algunas de las compañías de software que gozan hoy de un merecido prestigio internacional, dieron sus primeros pasos en el mundo de los ordenadores domésticos de la mano del MSX: Konami, Taito, Casio, Microcabin, T&E Soft, Compile, Falcom, DB-Soft, Game Arts, Reno, Banpresto, Koei, Elf, ASCII...

En nuestro país, el sistema se debilitaba: la mayoría del software que atravesaba nuestras fronteras llevaban el sello de otras máquinas de 8 bits, y el MSX se conformaba con conversiones vía interface del Spectrum, puesto que ambos utilizaban el Z80 como CPU, obteniendo una versión desastrosa que no aprovechaba las capacidades gráficas y sonoras de ninguna de las dos generaciones del estándar. Las compañías españolas y británicas obtenían de esta forma un beneficio satisfactorio a partir de una mínima inversión, puesto que empresas como Ocean no realizaban programas para MSX, sino que traducían en sólo 24 horas el juego programado para Spectrum. Muchos usuarios de MSX2 se vieron obligados a conseguir el software japonés mediante contactos extranjeros.

Mientras los compradores de otros sistemas como Spectrum, Amstrad o CBM jugaban con productos tan brillantes como *Profanation Abu-Simbel*, los de MSX tenían el privilegio de disfrutar en las mismas fechas con series como *Snatcher*, *YS*, *Xak*, *Aleste* o *Final Fantasy*.

El mercado español mostró un rechazo que la calidad de la máquina no merecía, y en 1988 las distribuidoras cayeron en una desilusión que se convirtió en abandono ante la llegada de máquinas con procesadores de 16 bits, que terminaron definitivamente

⇨



Este modelo de MSX2 de Sony tiene dos salidas de vídeo (una de vídeo compuesto y la otra de RGB). Posee una salida más para el lector de cassettes, pensada para cargar los juegos de primera generación.

CARACTERÍSTICAS TÉCNICASs

MSX. Vdp Yamaha LSI TMS 9918A

- Memoria de vídeo 16 kb.
- Paleta interna 32 colores.
- 16 colores simultáneos.
- Resolución máxima 256x192.
- 32 sprites en pantalla. 16x16,4 sprites en línea especificando su color, 256 sprites definibles por el usuario.

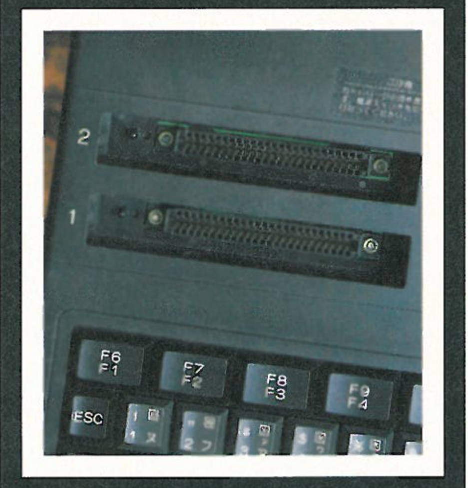
MSX2. Vdp Yamaha LSI E-VDP-I 9938

- Software compatible TMS 9918A.
- Salida lineal RGB y vídeo compuesto.
- Paleta 512 colores (256 simultáneos).
- Resolución máxima 512x424 con 32 colores.
- Gráficos Bit-Mapped.
- Memoria de vídeo 128K ampliable.
- Interface lápiz óptico y ratón.
- 8 sprites en línea especificando su color.
- 256 sprites simultáneos.
- Superposición, sincronización externa y digitalizacion.
- Bus de color para añadir paletas externas.
- Configuraciones E-VDP-I.
- Scroll vertical por hardware.
- Posibilidad de utilizar 512 colores simultáneos en alta resolución mediante programación.





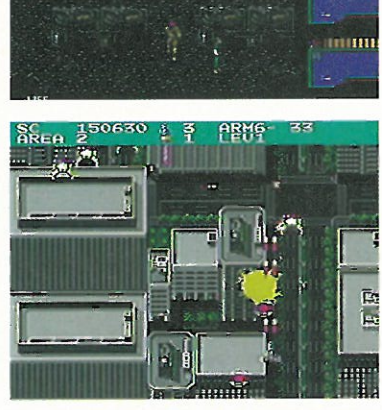
TERCERA GENERACIÓN. MSX2+.



VDP: Yamaha LSI 9958.
CPU: Z80B a 6 Mhz.
PPI: I-8255A INTEL.
Audio: Yamaha S-3527 & YM 2413 FM.
Memoria de vídeo: 128 Kb ampliable.
Memoria RAM: variable según modelo. Desde 64 Kb hasta 512 Kb. Ampliable hasta 4 Mb.
Memoria ROM: también variable. Incluye MSX Basic version 3.0. Microsoft/ASCII.
Slots: dos.
Fabricantes: Sony, Panasonic, Sanyo.







Metal Gear 2 (arriba-derecha) es otro de los grandes títulos de Konami para MSX. El primer Aleste de Compile para MSX (derecha) data de 1989, muy anterior en el tiempo a las versiones de consolas.



***Street Fighter II* también es un fenómeno para MSX. Abajo, disco compacto con músicas del maestro Yuzo Koshiro.**

CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS

MSX2+ y Turbo R. Vdp Yamaha LSI E-VDP-II 9958

- Características generales: Software compatible TMS 9918A.
- Salida lineal RGB y vídeo compuesto.
- Paleta interna 512 colores.
- YJK System, capaz de mostrar 19.268 colores simultáneos en pantalla.
- Resolución máxima 512x424 con 32 colores.
- Gráficos Bit-Mapped.
- Memoria de vídeo 128K ampliable.
- Interface lápiz óptico y ratón.
- 8 sprites en línea especificando su color. 256 sprites simultáneos.
- Superposición, sincronización externa y digitalización.
- Bus de color para añadir paletas externas.
- Configuraciones E-VDP-II.
- Funciones Scroll y espera a la CPU.
- Todas direcciones posibles.
- Comandos específicos de Area Move, Line, Search, etcétera.
- Función de operadores lógicos.
- Registros de pantalla especificables por coordenadas.

en Europa con el MSX2.

En 1988 nació en Japón el MSX2+, que aumentó las capacidades gráficas del estándar. La tercera generación del MSX era capaz de mostrar mas de 19.000 colores con facilidad (técnica YJK). También se aumento su capacidad sonora gracias a un nuevo chip Yamaha FM, y la velocidad de su CPU.

El MSX2+ no fue distribuido en España por grandes compañías, sino por pequeñas importadoras como la empresa zaragozana LASP, que vende aún hoy equipamiento MSX.

La compañía nipona ASCII, encargada del sistema, diseñó un nuevo procesador de 16 bits, el R-800, que era totalmente compatible con la familia Z-80, pero con una velocidad y prestaciones muy superiores. El R-800 se convirtió en el corazón del MSX Turbo R, la cuarta generación del estándar. La nueva máquina incorpora un Z-80A (3.5 Mhz), debido a que el R-800 es excesivamente veloz para usarlo directamente con programas diseñados para las anteriores versiones del MSX. En cuanto al sonido, se incluyó un canal PCM (8 bit) con micrófono para *sampling*, además del MIDI. El procesador gráfico era el mismo que el del MSX2+. Hubo gran aumento de memoria principal, disco RAM etcétera. Se incorporó también un programa en ROM denominado MSX-View, tipo Windows.

El MSX Turbo R es un ordenador muy superior a cualquier otro de su gama, con capacidad profesional multitarea, gestión, vídeo y, cómo no, dotado para el ocio. Actualmente, el modelo Panasonic A1 GT lo importa y distribuye LASP.

El software de Konami

El MSX desde siempre estuvo bien nutrido de software. Konami comenzó su andadura en el mercado del MSX en los primeros años de la década de los 80, estrechamente relacionada con Sony. Todos los juegos que la primera producía salían a la calle bajo el sello de la segunda. En esta primera etapa sus juegos eran en cartucho de 16 Kb de ROM. Títulos como *Crazy Train*, *Mouser*, *Alibaba* o el conocido *Frogger*, se regalaban en muchos casos por la compra de ordenadores Sony, y su precio de venta al público era de 5.000 pesetas. Progresivamente, el nivel de independencia de Konami aumentó, y empezó a programar la saga *Hypersports*, que por motivos comerciales apareció en 1983 bajo el nombre de *Track & Field*. Ese mismo año, el grupo de programación lanzó *Super Cobra*, el conocido cartucho de helicópteros, y la compañía japonesa programó juegos para consolas de 8 bits, como el *Athletic Land* o *Cabagge Patch Kids*. Ya en el 84, y todavía en unión con Sony, Konami puso a la venta un juego educativo llamado *Monkey Academy*. Casi simultáneamente, ya sin su compañero de viajes, comercializó *Antarctic Adventure*, un *arcade* con perspectiva en 3D y una velocidad increíble. Fue un año prolífico para la factoría japonesa: *Billar* (versión de Hustler), *Tennis*, *Magical Tree*, *Sky Jaguar*, *Ye Ar Kung-fu* y *Kyngs Valley*. Ya entrado el año 85, Konami se unió a Serma, y se independizó completamente de Sony, lanzando *Hyper Rally*, *Road Fighter* y *Ping-Pong*.

En 1986 Konami mejoró *Q*bert* y lo puso a la venta para MSX con unas mejoras gráficas y sonoras notables. Creó el *Game Master*, un cartucho de características similares al *Action Replay* que, combinado con sus cartuchos convencionales,

⇨



YAMAHA OPL4. OPCIONAL PARA MSX2 O SUPERIOR.



VDP: Yamaha LSI 9958. Con opción V9990 PPI: I-8255A INTEL.
CPU: Z-80B a 6 Mhz y R800 29 Mhz (16 bits).
Audio: Yamaha S-3527, YM 2413 FM y canal PCM para sampling (8 bit)
Memoria de vídeo: 128 Kb ampliable.
Memoria RAM: 256K Modelo FIRST y 512k Modelo GT además MIDI.
Memoria ROM: también variable. Incluye MSX Basic version 4.0 y en GT MSX VIEW.
Slots: dos.
Fabricantes: Panasonic

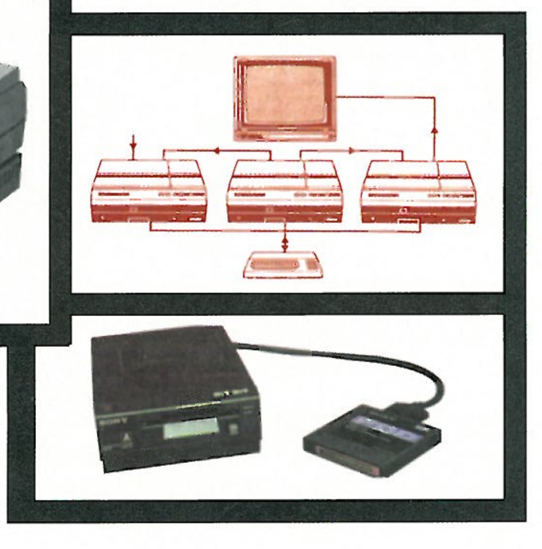


Kazuhico Hishi. Padre del MSX.

CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS

Vdp Yamaha LSI E-VDP-III 9990. Específico para Turbo R.

- Características generales: Todas las características anteriores son compatibles.
- Memoria de vídeo 512K ampliable.
- Alta velocidad en funciones de velocidad y animación.
- Bliter.
- Soporta salidas para TV, monitores CRT, paneles LCD, etcétera.
- Manejo de sprites ultra-rápido y scroll suave omnidireccional.
- Dos resoluciones para juegos: 256x212 por 2 screens, 512x212.
- Pantallas Bit-Mapped: 256x212,384x240, 512x212, 768x240.
- Resolución máxima de 2048x1024.
- Modo overscan.
- Modo dualplane.
- Paletas de colores según modos: 16, 64, 256, 19.268, 32.768 colores.
- Interface para doblar resolución horizontal, superposición y digitalizacion.
- Conexión con la CPU a través de bus de 16 bits.
- Acceso a CD-ROM.
- Velocidad 21 Mhz.
- Scaling, Zoom y rotación 360 grados, gráficos Bit-Mapped.
- Incluye sistema para utilizar PHOTO-CD.
- Función de Scroll por hardware de varios planos.
- Tamaño de sprites programable.
- Velocidad de unión con TURBO R (R800 (29 Mhz))+VDP9990 (21 Mhz).



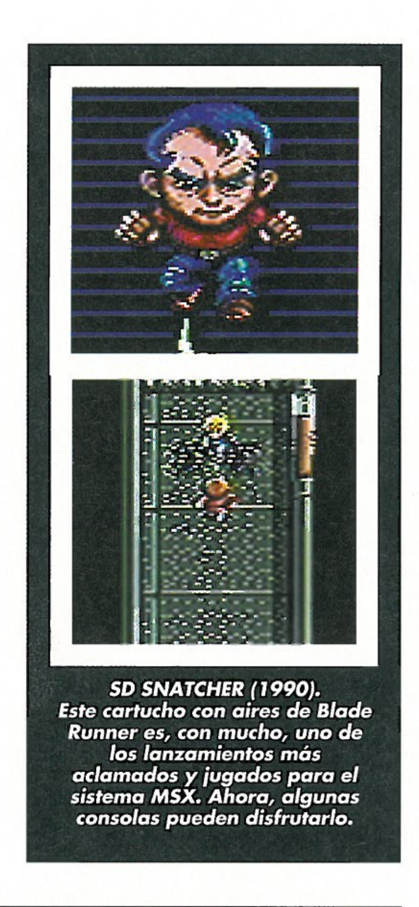


Aunque el desarrollo de la tecnología digital en formato CD se remonta a finales de los 70, los ordenadores MSX tenían en 1985 lectores. Ahora, diez años después, la tecnología CD es sinónimo de evolución y futuro. Curioso.



permitía al usuario modificar el juego, añadir vidas, acceder al nivel deseado, etcétera. También dejaba grabar las pantallas del juego en disco o cinta, además de poder imprimirlas. Apareció el maravilloso *Nemesis*, el primer juego de una saga de *shoot,em up* gráficamente sobresaliente.

En 1987, nacieron en el mercado los primeros *megaroms* (megabits) que irrumpieron con la segunda parte del *Antartic Adventure*, *Penguin Adventure*, juego protagonizado por la mascota de la compañía. Fruto de la creación de los *megaroms* fue también la segunda parte de *Knightmare* (1985), *Maze of Galious*, uno de los ejemplos de la exquisitez de Konami. En 1987 apareció también el primer cartucho para MSX-2, el *King Kong-2*, que había sido programado un año antes. Entre los títulos de la segunda generación del estándar nacidos ese mismo año se encuentran *Vampire Killer*, un sensacional *arcade*, y *Tresaure of Usas*, uno de esos programas que



SD SNATCHER (1990).
Este cartucho con aires de Blade Runner es, con mucho, uno de los lanzamientos más aclamados y jugados para el sistema MSX. Ahora, algunas consolas pueden disfrutarlo.

hizo comprar MSX por su calidad. La llegada de otro *megarom made in Konami*, *Nemesis II*, supuso un enorme paso en la evolución del aspecto sonoro, gracias al SCC que el cartucho contenía, un chip polifónico de cinco voces que, unido a los tres canales del PSG y al canal de ruido, proporcionaba nueve canales simultáneos de sonido.

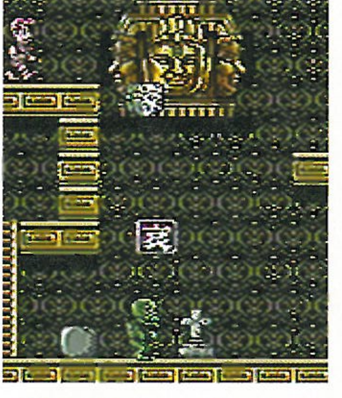
El segundo juego en incorporar tal ingenio fue *F1-Spirit*, un simulador de carreras de gran realismo. Otro cartucho SCC, diseñado para todos los MSX, era el *Salamander*, la continuación de la saga *Nemesis*. Un sonido increíble y la opción de dos jugadores simultáneos hacían de este *megarom* uno de los mejores juegos de naves del estándar. *Firebird*, para MSX-2, y *Metal Gear*, con un mapeado inmenso, aparecieron también en uno de los años más prolíficos y brillantes de la producción Konami.

En 1988 irrumpieron *Parodius*, *Nemesis III*, el juego de naipes *Magh-Jon*, la videoaventura inspirada en el Japón medieval *Goemon*, y *Kyng'Valley 2*, el primer cartucho SCC para MSX-2.

Estrenado ya el año 88, Konami lanza su primer juego en disco, el *Snatcher*. El juego, en tres disquetes, disfrutaba con el sonido ofrecido por el SCC+, un cartucho que contenía un SCC mejorado.

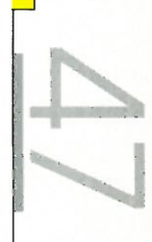
En 1989, Konami creó *Gryzor*, un gran título de MSX-2 que posee una versión recreativa. La compañía inició una estrategia comercial para rescatar con buenas recopilaciones títulos ya antiguos de MSX como *Pippols*, *Konami's Soccer* o *Hyper Rally*, pero con la particularidad de funcionar en SCC+. Estos discos contenían sencillos juegos de MSX-2 recién creados. En la campaña de Navidad, Konami explota los MSX-2 al máximo, con un juego cortado bajo los patrones de *Nemesis*, *Space*





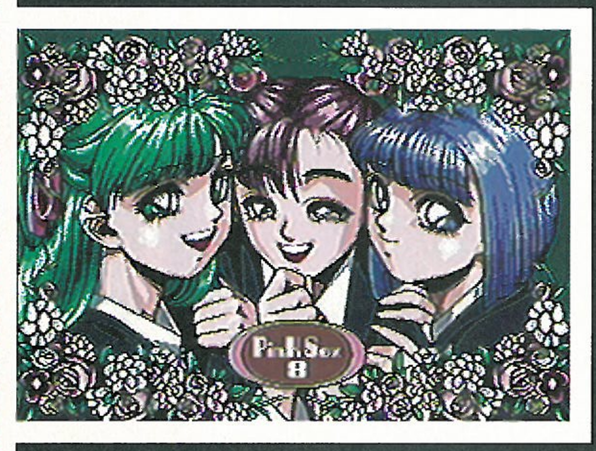


Empresas de reconocido prestigio como Taito, Microcabin, Game Arts, Compile, Banpresto, Koei, ASCII o la propia Konami, han llevado sus grandes sagas a los MSX mucho antes que al resto de sistemas domésticos. Hoy, nadie recuerda que así fue.











Las revistas de MSX, ante la marcha de las compañías de distribución, desaparecieron de España en 1991. Hoy, algunos clubes españoles públican fanzines de gran difusión.

Manbow, un cartucho SCC de dos megas, con un *scroll* suave omnidireccional, y unos gráficos soberbios dignos de las mejores recreativas. Aparece *Pennant II Race*, la segunda parte del Baseball, y *F1-Spirit 3D*.

En 1990, Konami diseña un nuevo cartucho SCC de MSX-2, llamado *Quarth*, un juego de inteligencia puro y duro. Se comercializa software de mayor calidad como *Solid Snake*, *Magh-Jong II* o *Metal Gear II*, un juego con 4 megas, sonido impactante y mapeado interminable de gran detalle. Aparece el *Game Master II* que permite usar juegos de MSX-2, S-RAM, hardcopy, e interminables funciones para sacarle más partido a los cartuchos.

El año 1991 supuso la retirada de Konami del mercado MSX, no sin antes realizar el que es considerado por muchos el mejor juego de aventura y rol de la historia, el *SD-Snatcher*, una parodia gráfica del *Snatcher* donde Gilian Seed y los demás personajes se redibujan utilizando la técnica *super-deform*. Es una aventura con la atmósfera de Blade Runner que se presentó en tres discos, un cartucho SCC+ y tres figuras de los personajes.

MSX en el mundo

Japón es la cuna del estándar MSX y, como tal, aglutina la mayor colonia de usuarios. Entre las asociaciones más prestigiosas del país oriental destaca el *Club GHQ*, y el *PCCM*. ***Para contactar con el Club PCCM a través del correo electrónico de Internet: Harada Shunsuke (harada-s@jed.uec.ac.jp). O en su dirección: Ukima Kitaku 1-14-8-401 Tokyo Japan Hoshino Yasuhiro rada-s@jed.uec.ac.jp).***

El parque de MSX en Brasil es de medio millón de máquinas, lo que supone una cobertura grande en software y publicaciones mensuales, como *MSX Viper* o *CPU*. **Alexandre Sobrino**, editor de la revista brasileña electrónica *MSX On Line*, ha conseguido con este sistema de videotexto mas de 16.000 socios y 200.000 no abonados.

Holanda, a pesar de sufrir el abandono de todas las compañías

distribuidoras del estándar, se ha mantenido en unas cifras de usuarios y producción de programas muy elevadas. Gran cantidad de organizaciones, casas programadoras e incluso constructores de nuevos soportes como el VDP 9990, OPLA o el CD-ROM, han convertido al país de los tulipanes en el punto de referencia de los usuarios de MSX. Cuenta con una fundación para preservar el sistema, *Stiching Sunrise*, especialmente preocupada en el apoyo a los programadores. Es también la distribuidora del software holandés en todo el mundo.

En Alemania el estándar tiene un reducido apoyo pero importante en lo que se refiere al hardware, como el diseño de interface para escaners. Dentro de sus fronteras se ha creado el sistema para ensamblar el sistema operativo MSX-DOS2 en cartucho.

En Suiza, el estándar depende de *MSX Handlergemeinschaft*, que produce discos duros, CD-ROM, el GFX 9000 (VDP 9990) y el OPLA.

La existencia de usuarios del sistema en el Reino Unido es reducido, pero significativo, debido al carácter cerrado de un mercado que difícilmente acepta un producto no anglosajón. **Robin Lee** edita el *fanzine Chip Chat* y organiza encuentros. Él es el MSX en las islas.

En Italia destacan programas profesionales como *Aladdin* o la aplicación de diseño *Edicad*. Se distribuyen revistas como *Freesoft Magazine*, editada desde Milán por **Fausto Mollichella** e I.C.M.

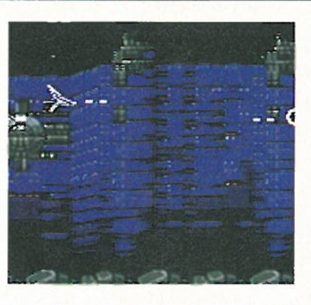
En Dinamarca reside **Henrik Gilvad**, el mas importante creador de nuevo hardware y software del mundo MSX. Sus conocimientos técnicos le han permitido trabajar activamente en la elaboración del GFX 9000 y el OPLA. También ha progresado con el sistema PHOTO-CD para Turbo R.

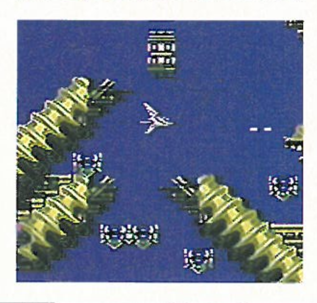
En España, el abandono de las principales compañías distribuidoras de MSX, al final de la década de los 80, junto a la desaparición de las publicaciones nacionales, condenó al ostracismo a un estándar que sobrevive dentro de nuestras fronteras gracias a asociaciones de usuarios para la defensa del sistema.

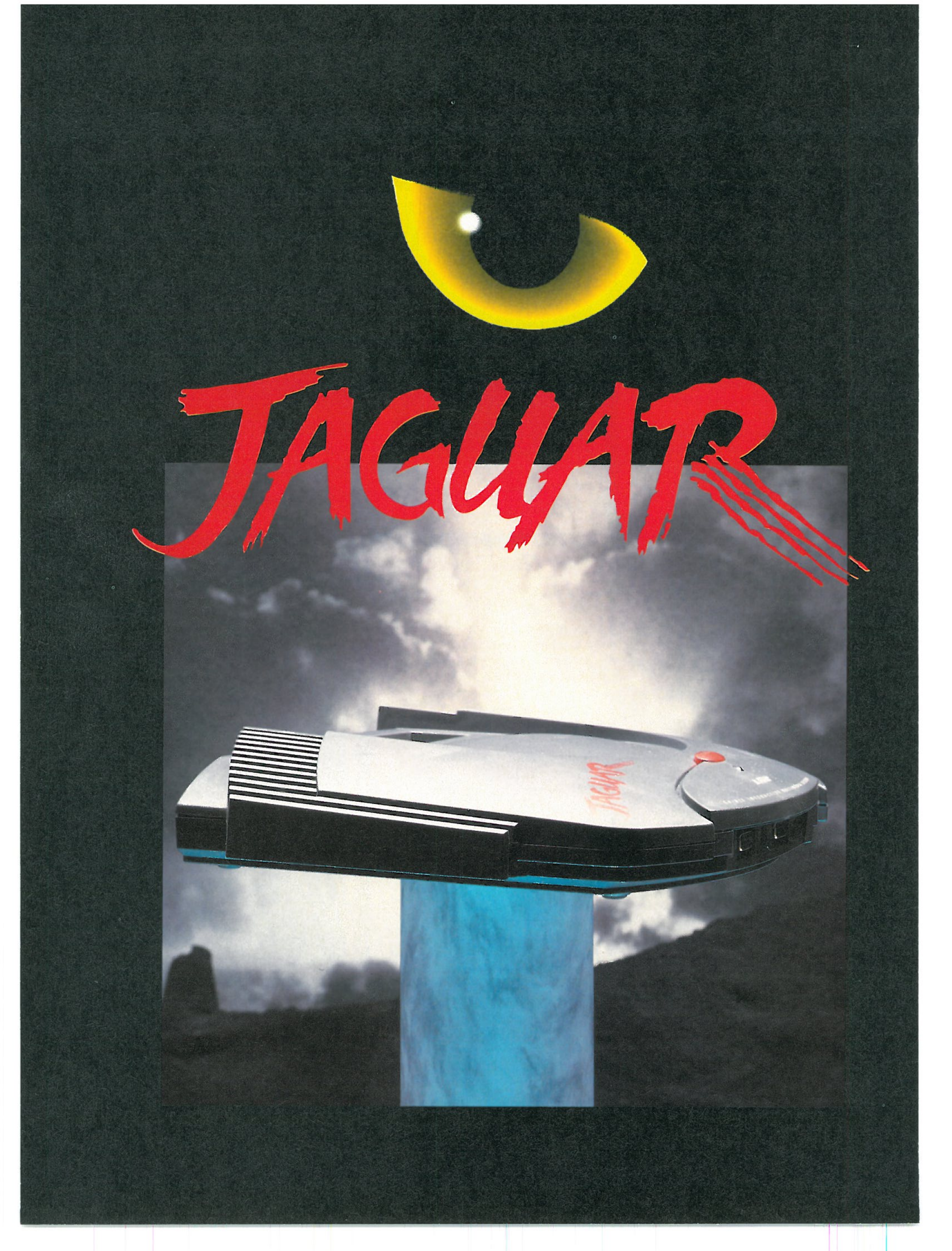
Entre las publicaciones realizadas por los aficionados al MSX, destaca *HNOSTAR*, editada desde Santiago de Compostela por los tres hermanos **Tarela**, **Jesús**, **Ángel** y **Álvaro**. La familia **Tarela** distribuye software holandés, brasileño, español e incluso hardware ***(CLUB HNOSTAR: Apartado de correos 168. 15780 SANTIAGO DE COMPOSTELA. Teléfono y fax: 981-80 72 93).***

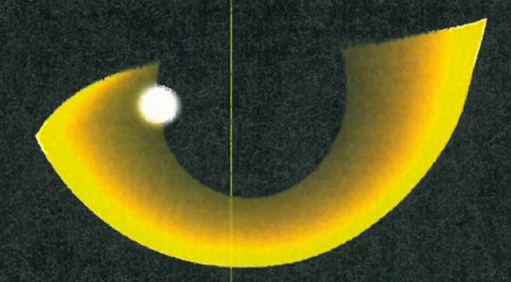
La Asociación de Amigos del MSX (A.A.M.) se reúnen dos veces al año en Barcelona, en los meses de abril y octubre, para la presentación de todas las novedades del sistema. Por último, los clubes *MSX Power Replay* y *Majara Soft* organizaron el pasado 14 de mayo el primer encuentro del MSX en Madrid, que concentró a usuarios de todo el territorio nacional.

Arriba, cartuchos ampliadores para digitalizar imágenes y músicas. Abajo, pantallas de Space Mambow, la reliquia shoot'em up de Konami para MSX2.






JAGUAR

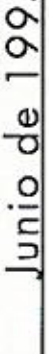


La obra de John Mathieson

6 4 - B I T

I N T E R A C T I V E M U L T I M E D I A S Y S T E M

La llegada oficial de la Jaguar a España obliga a profundizar en la máquina de la compañía norteamericana Atari. Desde la aparición de la consola en Estados Unidos, en el mes de agosto de 1993, se han llenado cientos de páginas con características técnicas, que en muchos casos no coincidían, y análisis contradictorios. **ÚLTIMA GENERACIÓN** ha querido ahondar en el proyecto Jaguar, y en la figura de su principal diseñador, **John Mathieson**, un personaje cuya vida está íntimamente ligada a la historia de los videojuegos.



En la actualidad, John Mathieson se encuentra inmerso en lo que podríamos considerar como el proyecto Jaguar 2. Aunque no se conocen los detalles y los secretos de su desarrollo se guardan celosamente, lo cierto es que la materialización de esa segunda generación de la máquina de Atari tiene mucho tiempo por delante antes de ver la luz.

John **Mathieson**, cabeza pensante del proyecto Jaguar y actual Vicepresidente de Tecnología Avanzada en Atari Corp., es un veterano diseñador de sistemas en cuyo *curriculum* se pueden encontrar importantes referencias en lo que a la historia de los videojuegos se refiere. Licenciado por la universidad de Cambridge, **Mathieson** cosechó su primer éxito poco después de haber finalizado sus estudios, al incorporarse a la mismísima Sinclair Research, que por aquellos días planeaba el lanzamiento de un revolucionario ordenador doméstico que poco tiempo después se convertiría en el preferido de los hogares europeos, el Spectrum. Su trabajo consistió en testear el BASIC que el sistema incorporaba en la ROM, además del desarrollo de la demostración que acompañaba al mentado ingenio de **Sir Clive Sinclair**, y que los nostálgicos recordarán bajo el nombre de *Horizontes*.

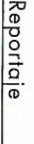
Mathieson trabajó en Sinclair Research testeando el BASIC que contenía la ROM del Spectrum

Mathieson también trabajó en Sinclair en el departamento de hardware y diseñó varios periféricos para el QL. Fue líder del *Proyecto Pandora*, un híbrido entre agenda y ordenador portátil con LCD que jamás llegó a lanzarse al mercado. Tras la compra de Sinclair Research por parte de Amstrad en 1986, **Mathieson** y dos colegas más, **Martin Brennan** y **Ben Cheese**, fundaron una compañía que bajo el nombre de Flare se encargó de desarrollar un prototipo de sistema de juegos basado en un procesador Z80 de alta velocidad, al que se le habían incorporado un blitter, un DSP muy elemental y una gran controladora de vídeo. Dicho ingenio recibió el nombre de *Flare One*, siendo un auténtico fracaso.

Martin Brennan comenzó a desarrollar la placa de la *Panther* para Atari. Así, fundaron Flare 2, que en un 80 por ciento era propiedad de Atari, desarrollando, ya de una forma oficial, la Jaguar que conocemos. Por desgracia, **Ben Cheese** abandonó el equipo para desarrollar el conocido chip FX de la Súper Nintendo. Entre el propio **Mathieson** y **Brennan** llevaron a cabo el proyecto. El primero se encargó de los procesadores RISC y el Blitter, mientras que el segundo se centró en el desarrollo del sistema de vídeo y el controlador de memoria. **Tim Dunn**, por otro lado, fue el tercero en discordia en el diseño de la placa central de la Jaguar.

En la actualidad, **John Mathieson** se encuentra inmerso en lo que podríamos considerar como el proyecto Jaguar 2, aunque apenas se conocen detalles sobre el trabajo que se guarda celosamente y al que, según afirma, queda mucho tiempo

Características técnicas de Jaguar (I)			
DIMENSIONES:	9,5 X 10 X 2,5.		
Resolución:	Hasta 800 576 pixels (1300 con hardware especial)		
COLOR:	Color Real (16.777.216). 2, 4, 8, 16, 24 y 32 bits por pixel		
Entrada/Salida:	Slot para cartuchos y puertos de expansión de 32 bits		
Salida de video RF	Salida de Audio/Vídeo con soporte NTSC y PAL. Permite S-Video		
Composite y RGB		Dos salidas para control-Pad	
Control-Pad			
Dimensiones: 6,25 x 5 x 1,6	Cable: 7	Botones: 12 + 2 para opciones y pausa	
Otros:	Permite colocar paneles plásticos indicando la utilidad de cada control		
Nombre del Chip:	Tom		
Transistores:	750.000	Pins.:	208
Nombre del Procesador:	GPU		
Tecnología:	RISC de 64 bits	Registros:	64 bits
MIPS:	26,591	Mhz:	26,591
SRAM:	4 K	Otros:	Permite gran cantidad de efectos
Nombre del Procesador:	Object Procesor		
Tecnología:	RISC de 64 bits		
Otros:	Soporta distintos modos de vídeo, manejo de sprites y texture mapping		
Nombre del Procesador:	Blitter	Tecnología:	64 Bits
Otros:	Se encarga de las operaciones matemáticas dando soporte de hardware para la creación del Z-Buffering		





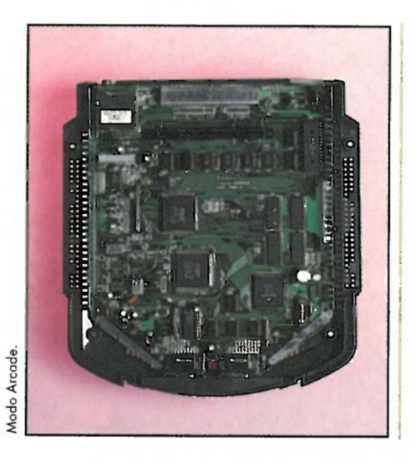


Cuando la Jaguar fue presentada, John Mathieson afirmó que los procesadores de la máquina, Tom y Jerry, no colaboraban, sino que competían entre sí. Tom se encarga de realizar los cálculos aritméticos para representar gráficos en 3D en pantalla y aplicarles texturas. Jerry es el procesador de sonido, el director de una orquesta con tecnología RISC.

para ver la luz.

Hay que aclarar el porqué de los 64 bits de la Jaguar y, en cierto modo, de dónde sale esta cifra mágica que, en contra de lo que se pueda creer, no dice nada en cuanto a las posibilidades reales de la máquina. Desde siempre se ha afirmado que un sistema era de 'x' bits, atendiendo a la anchura del bus de datos. Este no es otro que el lugar en el que se almacena la información que el procesador ha solicitado o proporcionado a la memoria, dependiendo del número de bits que se pueden intercambiar a la vez entre el procesador y la memoria del sistema. Otra cosa diferente, y que algunas compañías han utilizado para decir que sus productos eran de 'x' bits, es el bus de direcciones. En él se almacena la dirección de memoria en la que se va a leer o escribir la información situada en el bus de datos y que se corresponde con la anchura de los registros de acceso a memoria de la CPU.

El Motorola 68000 se limita a gestionar la información procedente de los pad de control. No es la CPU



Modo Arcade.

El bus de datos de la Jaguar es de 64 bits, aunque éste se puede adaptar a la exigencias de cada uno de los procesadores de la máquina de Atari, que reciben (no todos) el curioso nombre de ASICs.

TRABAJO ESPECÍFICO

ASIC (Aplication Specific Integrated Circuits) es el nombre que reciben los chips diseñados específicamente para realizar un trabajo determinado y cuyo nombre se puede aplicar perfectamente a elementos de la Jaguar como los conocidos *Tom* y *Jerry*. De nada sirve incorporar a un sistema un chip especializado en varias tareas y cuyo precio es muy alto, cuando nos es posible hacerlo con un coste menor, fabricando uno que realice el trabajo que realmente nos interesa. Esta es la política que Atari ha utilizado. En la Jaguar son ASIC la GPU, el blitter, el object processor y el audio DSP, pudiéndose considerar como procesador de propósito general el 68000 de Motorola, que en la Jaguar se limita, única y exclusivamente, a gestionar los *control-pad*. El *objects processor* es el encargado de realizar todos aquellos trabajos relacionados con los juegos tradicionales en 2D, esto es, la gestión de sprites y todos los efectos que se aplican sobre ellos.

Para la creación de gráficos 3D y sonido, la Jaguar cuenta con los conocidos *Tom* y *Jerry*. *El primero* se divide en dos partes muy diferenciadas: una, la GPU, que se encarga de realizar todos los cálculos aritméticos necesarios para representar gráficos 3D en pantalla; dos, el blitter, que se encarga de tomar los datos proporcionados por el primero para representar cada uno de los polígonos, aplicándoles texturas y sombreados. Otro de los trabajos que realiza *Tom*, y más concretamente el blitter, es el

Características técnicas de Jaguar (II)			
Nombre del Chip: Jerry			
Transistores:	600.00	Pins.:	144
Tecnología:	RISC 32 bits	Registros:	32 bits
MIPS:	26,6	Mhz:	26,6
SRAM:	8 K	Calidad de sonido:	16 bits (Calidad CD)
Canales: Limitados por software (depende de la velocidad del código creado para el procesador)			
DACS: 2 Stereo			
Nombre del chip: Motorola 68000			
Mhz: 13.295			
Memoria			
Tipo: DRAM (Dinamic Ram) de alta velocidad		Módulos de Dram: 4 de 512K cada uno	
Acceso: Bus de datos de 64 bits (también soporta accesos de 32 y 16 bits)			
Velocidad de transferencia: 106,364 Mbytes (48 Megabits)			
Máxima memoria accesible: 6 Megabytes de ROM - 8 Mb de DRAM - 2 Mb para puertos E/S			
Back Up Memory:	EPROM (Electrically Erasable Programmable Read Only Memory)		
Vida de la EPROM: Estimadas unas 100.000 escrituras (de 10 a 50 años)			
Comprensión:	JagPEG y JPEG	Nivel de comprensión:	14:1 (de 6 a 84 Mb)



En la Atari Jaguar no hay diferencias entre las zonas de juego existentes cuando se conecta la consola a una televisión con norma Pal o NTSC. A diferencia de otros formatos que sustituyen la mayor defínción de los monitores Pal por dos franjas horizontales negras, cacheando la imagen de una manera incómoda, la Jaguar es capaz de rastrear el sistema de la televisón en la que opera y ajustar la pantalla a las dimensiones correctas. El juego, así, puede ser visto 'a pantalla completa'.

La Jaguar trabaja, en algunos aspectos, mucho más rápido que un PC DX2 a 66 Mhz

concerniente al Z-Bufferging.

Esta técnica 3D consiste, explicado de una forma sencilla, en calcular por separado la apariencia que cada uno de los pixels va a tener en pantalla. *Tom* también realiza accesos de 64 bits a la DRAM. Como es obvio, cuenta con tecnología RISC.

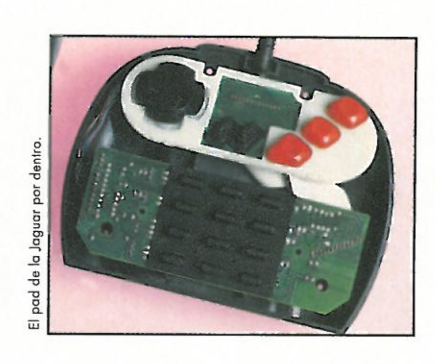
A pesar de que el 68000 de Motorola se encarga de la puesta en marcha de la máquina y la distribución de trabajos entre el resto de procesadores, éste no lleva a cabo ningún trabajo que pueda ser considerado como importante, salvo el control de los *control-pads*. Por esto, nos parece demasiado arriesgado afirmar que dicho procesador sea el corazón de la máquina. Esta es, por lo menos, la explicación que esgrime **John Mathiesson**.



ESTÁNDARES

Uno de los modos gráficos de la Jaguar, el modo CRY, permite la creación de impresionantes efectos gráficos. La particularidad de este modo radica en que cada pixel está compuesto por 32 bits de información, lo que permite asignar ocho bits a cada canal de color (rojo, verde y azul), así como un cuarto byte, conocido en el mundo del diseño gráfico como el *canal alfa*, que indica la luminosidad de ese pixel en pantalla. De esta forma, una vez que se encuentra en la memoria de vídeo la imagen creada por el blitter o el *object processor*, resulta sumamente fácil recrear complicados efectos gráficos en los que la luz juega un papel fundamental, ya que sólo habrá que modificar el byte alto de la información del pixel que deseamos transformar.

En otro orden de cosas, debemos comentar un aspecto importante que se ve directamente relacionado con las características gráficas de la consola. Éste no es otro que la diferencia entre los dos estándar de



El pad de la Jaguar por dentro.

televisión NTSC y PAL. De todos es sabido que, tanto la resolución vertical como la frecuencia de barrido es diferente entre ambos, siendo aspectos fundamentales a la hora de exportar un sistema a otro país con un estándar distinto. Cuando esta operación se lleva a cabo de una forma un poco 'chapucera', ocurre lo que se puede observar en consolas como Súper Nintendo y Mega Drive, que solucionan la mayor resolución PAL incluyendo dos molestas franjas negras horizontales en la parte superior e inferior de la pantalla. Además, se nota una considerable falta de velocidad cuando los juegos se ejecutan bajó un sistema PAL, debiéndose esto a la dependencia que los sistemas de juego hacen del barrido de pantalla, ya que utilizan los tiempos de barrido de la televisión para presentar la información gráfica. Esto, por suerte, no ocurrirá con la Atari Jaguar, ya que cada programa se encarga de chequear el sistema en el que se está ejecutando, adaptando el juego a la resolución vertical y la velocidad del estándar. Por otro lado, no se impedirá utilizar en una Jaguar europea un juego en versión japonesa, lo que sin duda es una gran noticia para los puristas del sector y un avance en la lucha de las compatibilidades.

Aunque sea obvio decirlo, esto no quiere decir, sin embargo, que una Jaguar NTSC se pueda ver correctamente en un televisor PAL, por motivos que le son ajenos.

¿SABIAS QUE?

IBM contrató con Atari el ensamblado y la distribución de sus equipos por un total de 500 millones de dólares, lo que no quiere decir, ni mucho menos, que IBM haya participado en el desarrollo de la Atari Jaguar. Tampoco existen planes para que la compañía norteamericana produzca, en un futuro inmediato, juegos para la consola de Atari.

Las características del proyecto *Panther* apuntaban hacia una máquina de 32 bits basada en el 68000 de Motorola a 16 Mhz., con un *object processor* llamado *Panther* y un procesador de audio con 32 canales que debería haberse llamado *Otis*. Por último, se pretendía que manejase 65.536 sprites simultáneamente, con 8.192 colores a elegir de entre los 262.144 de la paleta.

La producción de los conocidos chips de la Jaguar, *Tom* y *Jerry*, ha corrido a cargo de la prestigiosa compañía japonesa Toshiba, mientras que el 68000, como es sabido por todos, es de Motorola.

Una Jaguar es mucho más rápida en la creación de animaciones con pixels de 16 bits que un PC DX2 a 66 Mhz. con pixels de 8 bits. Además, saca un mejor rendimiento de sus 2 Megabytes de RAM y 2 de ROM que en PC, gracias a la posibilidad de comprimir sus gráficos (con color real) con el formato JPEG.



Videojuegos

Efectos a largo plazo

La práctica regular y sostenida del videojuego no supone ninguna modificación en la adaptación escolar, rendimiento académico, clima familiar, hábitos tóxicos, problemas físicos, antecedentes psicológicos infantiles y actividades sociales. Son las conclusiones del estudio *Videojuegos. Efectos a largo plazo*, realizado por el Institut Psiquiátric de Barcelona, que reafirma los resultados de algunos especialistas internacionales.

Las posturas apocalípticas sobre el videojuego se multiplican. Los predicadores televisivos han descubierto un nuevo filón para despertar las conciencias dormidas de los padres de familia. La imagen estereotipada del niño adicto toma forma de enfermedad contagiosa y desde algún medio se dibujan escenas aderezadas con un pequeño ludópata que narra su experiencia, la madre llora, un miembro de una asociación de vecinos acusa y una consumidora supuestamente ilustrada arremete colérica contra los juegos, esgrimiendo datos que no facilita, estudios que no posee. El moderador se relame consciente de que eso vende; no hay ninguna voz disidente, no ha sido invitada.

Frente a la campaña de acoso y derribo que se cierne sobre el videojuego, el Departamento de Psicología Clínica del Institut Psiquiàtric de Barcelona ha realizado un riguroso trabajo bajo el título *Videojuegos, Efectos a largo plazo*, que viene a iluminar el oscuro panorama de los aficionados al ocio electrónico.

El estudio realizado por **Juan Alberto Estallo**, **M. Carme Masferrer** y **Candibel Aguirre**, con la colaboración del doctor

Josep Maria Costa i Molinari, catedrático de Psiquiatria de la universidad Autónoma de Barcelona, está fechado en el mes de noviembre de 1994, y parte de los grandes elementos de debate que acosan al sector del videojuego (influencia en la personalidad y la conducta, agresividad y adición), para afrontar con rigor los efectos a largo plazo del uso de los videojuegos. En la introducción del trabajo se recoge por vez primera el carácter inofensivo del ocio electrónico, así como el escaso fundamento de las voces que afirman lo contrario: "La mayoría de investigaciones realizadas sobre la incidencia de los videojuegos en el comportamiento de los jugadores, coinciden en señalar la ausencia de consecuencias negativas sobre estos.

Estas investigaciones se caracterizan por una tónica marcadamente desmitificadora. Observamos como las diferencias de opinión surgen cuando se comparan las investigaciones efectuadas con rigor científico, con las creencias y tópicos que desde su origen se han vertido sobre el videojuegos por personas con un conocimiento lejano y mas basado en estereotipos que en observaciones directas. Con demasiada frecuencia el debate resulta imposible pues se enfrenta la razón con la pasión y la investigación con la especulación." La investigación realizada por el Departamento de Psicología Clínica del Institut Psiquiàtric de Barcelona se centra en los sujetos que se iniciaron en la informática doméstica a mediados de los años 80 (usuarios en su gran mayoría del Zx Spectrum).



"El objetivo de este estudio sería la descripción de la población de jugadores expuestos durante un largo periodo de tiempo (cinco o más años) y la comparación con un grupo de sujetos de las mismas características en cuanto a sexo, edad y procedencia que no juegan o, si lo hacen, es de forma anecdótica. De este modo, podremos evaluar el impacto que los videojuegos pueden tener entre sus usuarios y establecer si es pertinente algún tipo de relación casual. Del mismo modo ,obtendremos un perfil del jugador medio de videojuego".

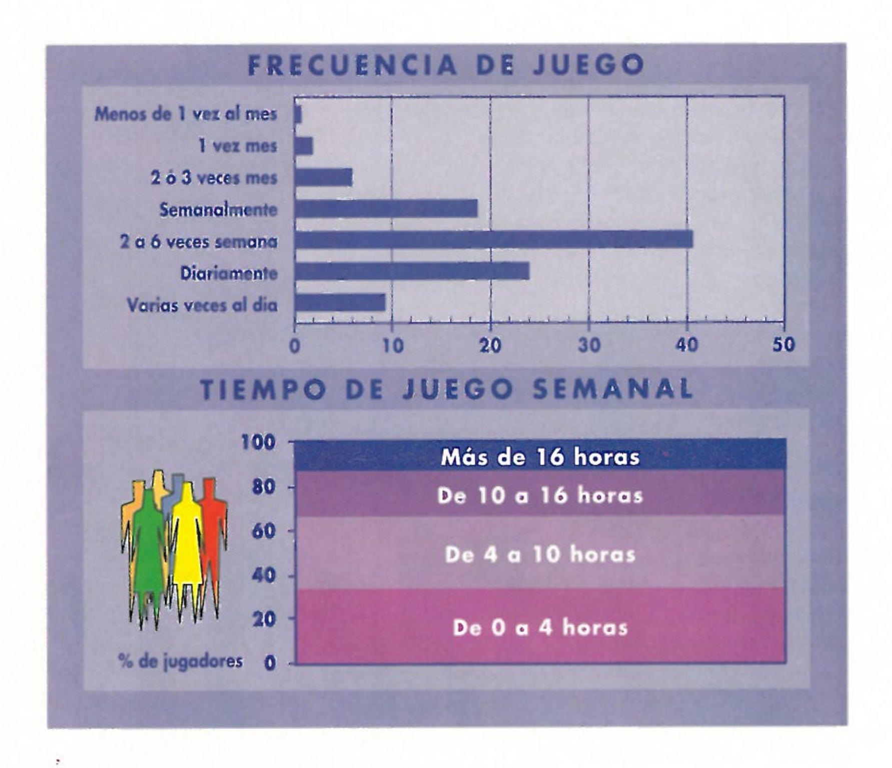


El estudio indica que no existe una influencia negativa del videojuego en las relaciones sociales. Por contra, en un 37,4% de los casos esta actividad mejora.

Para establecer dicha comparación, los responsables del estudio formaron dos grupos claramente diferenciados. El grupo experimental estaba integrado por sujetos en edades comprendidas entre los 15 y los 30 años, con un contacto con los videojuegos de al menos los últimos cinco años y un hábito de juego marcado.

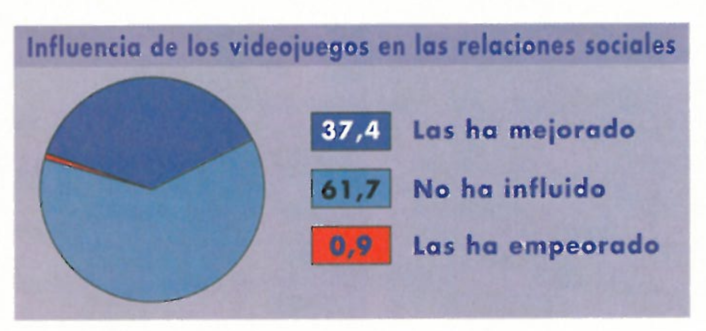
El grupo de sujetos de control se seleccionó entre los alumnos de centros de enseñanza de la ciudad de Barcelona y Tarrasa, que cumplían las mismas características exceptuando, claro está, su afición y exposición continuada al videojuego. Los sujetos se sometieron a encuestas y pruebas psicométricas y escalas conductuales.

"La conclusión principal de esta investigación no puede ser otra que la constatación de la ausencia de diferencias substanciales entre los jugadores de videojuegos de larga evolución y los sujetos no aficionados a esta actividad de similares características. Dicho de otro modo, la práctica regular y sostenida del videojuego no supone ninguna modificación especial en los siguientes aspectos: adaptación escolar, rendimiento académico, clima y adaptación familiar, hábitos tóxicos (consumo de alcohol, intoxicaciones por alcohol, consumo de drogas y de tabaco), problemas físicos (cefaleas, dolores musculares, problemas visuales, etcétera...), antecedentes psicológicos infantiles y actividades sociales (número de amigos, frecuencia de interacción social, etcétera). Las variables de índole clínica evaluadas, tampoco han significado especiales diferencias. En concreto, no se han evaluado diferencias relevantes entre las siguientes variables: patrones de personalidad, síntomas y síndromes clínicos, agresividad-hostilidad (agresión, hostilidad indirecta, irritabilidad, negativismo, resentimiento, agresividad verbal, etcétera), miedos y temores, asertividad (entendiendo como tal la habilidad para expresar emociones y sentimientos de forma abierta y



Se ha percibido una discreta superioridad de los jugadores en cuanto a su aptitud intelectual. Aunque es un dato que merece escepticismo, la coincidencia entre diferentes autores es un hecho.







clara), stress y apoyo social, vulnerabilidad (predisposición a sufrir trastornos mentales), ansiedad y depresión.

Entre las conclusiones obtenidas por el estudio del Institut Psiquiàtric de Barcelona, existen puntos de un interés especial, que quizá sirvan para matizar algunas de las acusaciones que se han vertido sobre los videojuegos: "también queremos destacar la existencia de un pequeños grupo de sujetos cuya conducta ante el videojuego plantea algunos interrogantes. Se trata de sujetos que dedican un tiempo importante a esta actividad, una frecuencia elevada, que gastan cantidades elevadas de dinero o que presentan comportamientos no deseables. Con toda probabilidad estos sujetos (alrededor de un 5 o un 7%), corresponden al grupo existente en toda población que presentan similares comportamientos. Por ello, no creemos que estas conductas deban valorarse como ligadas a la actividad de jugar con videojuegos, sino que deben interpretarse como pertenecientes a individuos con una disfunción caracterial propia y previa a esta actividad".

Por último, el estudio recoge algunas diferencias entre ambos grupos de estudio, entre las que sorprende sobre manera "la discreta superioridad (estadísticamente significativa) de los sujetos del grupo de jugadores en cuanto a su aptitud intelectual. Sin embargo, este es un dato que debe contemplarse desde una cierta lejanía, dada la complejidad de este concepto y su dificultad en evaluarlo con una prueba autoadministrativa.

Sin embargo, el hecho de que ya otros autores hayan constatado esta situación (**Mcloure** y **Mears**, 1986; **Melancon** y **Thompson**, 1985) nos alienta a considerarlos como una posibilidad verosímil".

Los estudios del Institut Psiquiàtric continúan, y los nuevos datos obtenido tras la publicación de *Videojuegos. Efectos a largo plazo*, reafirman las conclusiones anteriores.

RETRATO ROBOT DEL JUGADOR TÍPICO

- Los jugadores diarios suponen un tercio del conjunto de jugadores.
- El tiempo dedicado al juego oscila en valores comprendidos entre los 60 y los 90 minutos diarios.
- El gasto medio mensual en salas recreativas es de unas 600 pesetas.
- El gasto medio mensual del jugador en videojuegos y materiales relacionados con ellos es de unas 3.500 pesetas.
- No existe una influencia negativa del videojuego en las relaciones sociales. Por contra, en un 37,4% de los casos esta actividad mejora.
- La frecuencia de juego en las salas recreativas suele ser semanal o inferior.
- Las máquinas preferidas son las consolas de 16 bits y los PC.
- La mayoría de sujetos (86,6%) prefieren jugar acompañados.
- La participación de los padres en esta actividad es mínima.
- Existe un bajo número de sujetos con problemas derivados de esta actividad y, en los casos en los que se da esta circunstancia, los problemas suelen ser de índole doméstica (discusiones, acostarse tarde, no efectuar deberes en alguna ocasión).
- El uso de ordenadores para jugar a los videojuegos suele implicar su utilización para fines no lúdicos, dedicando a ellos de un 30 a un 7% del tiempo que se utiliza el ordenador.

Investigación, Información y Videojuegos

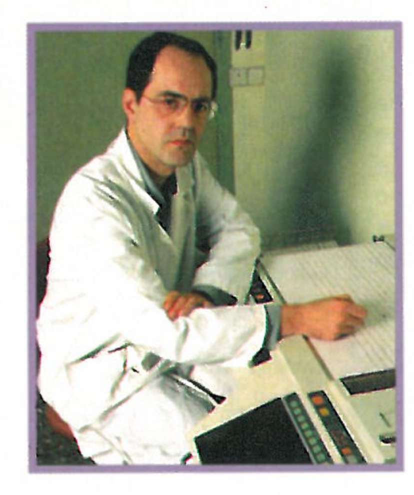
Juan Alberto Estallo

Psicólogo y profesor de la Universidad Autónoma de Barcelona.

Resultan sorprendentes las críticas y airadas actitudes que han levantado, y aún levantan, los videojuegos, mas cuando la investigación que sobre este tema se realiza suele ofrecer resultados más que 'benévolos' para esta forma de entretenimiento. También es cierto que los resultados de tales estudios no siempre se hallan al alcance de todos aquellos que en un momento dado pudieran estar interesados. Habitualmente se publican en revistas especializadas de las más variadas disciplinas científicas (Psicología, Pedagogía, Informática, etcétera). Todo ello supone una dificultad notable para acceder a la información objetiva y fruto del estudio sistemático y riguroso, en su lugar cobran fuerza las observaciones anecdóticas, las creencias y tópicos al uso adoptan la naturaleza que la investigación debería poseer.

Ante esta situación no deben sorprendernos las informaciones que esporádicamente aparecen en los medios de comunicación, habitualmente basadas en opiniones de expertos en educación y en salud, pero con un conocimiento discutible del ocio electrónico en general y del videojuego en particular.

Muchos observadores proclaman una supuesta adicción de los jugadores de videojuegos después



de observarles durante los días inmediatamente posteriores a las Navidades (donde el parque de juegos y máquinas se renueva notablemente). En otros casos se confunde la parte por el todo, presentándose con tintes epidémicos el comportamiento antisocial y delictivo de algunos sujetos que juegan con videojuegos, atribuyendo su conducta a esta afición.

En otros casos se efectúa una 'pintoresca' utilización del sentido común al considerar que el videojuego no es más que la interacción entre un individuo y una máquina que indudablemente debe conducir al aislamiento y la alienación. No es un dato anecdótico el hecho de que algunos investigadores (entre los que nos encontramos) hayan concluido como los jugadores de videojuegos suelen presentar niveles de extroversión significativamente superiores a los de los no jugadores.

Muy frecuentemente asistimos a apasionados alegatos en contra de juegos cargados de contenidos violentos, aceptándose la creencia de que el videojuego se limita a éste tipo de programas. Los medios que critican la calidad de la hemoglobina que destila *Doom* pocas veces, o nunca, dedican sus páginas a describir la placidez de un vuelo con *Fligh Simulator*, los conocimientos que se adquieren con simuladores como los de Maxis o los valores humanos y sentido del humor que destilan los héroes de los programas de Sierra.

No quisiéramos finalizar éstas líneas sin recomendar a todos aquellos que tienen la misión de educar y crear opinión, la lectura de alguno de los textos en que se recogen los conocimientos sobre este tema existentes. La mayor parte de ellos han sido escritos en lengua inglesa, sin embargo, el de **Patricia Marks** (1984) ha sido traducido para la Editorial Morata bajo el título *El niño y los medios de comunicación*, en el que aparece un capítulo destinado íntegramente a los videojuegos y otro a los ordenadores. Recientemente la Editorial Planeta ha incrementado la oferta de información disponible en nuestro idioma con la obra *Los videojuegos. Juicios y prejuicios.*

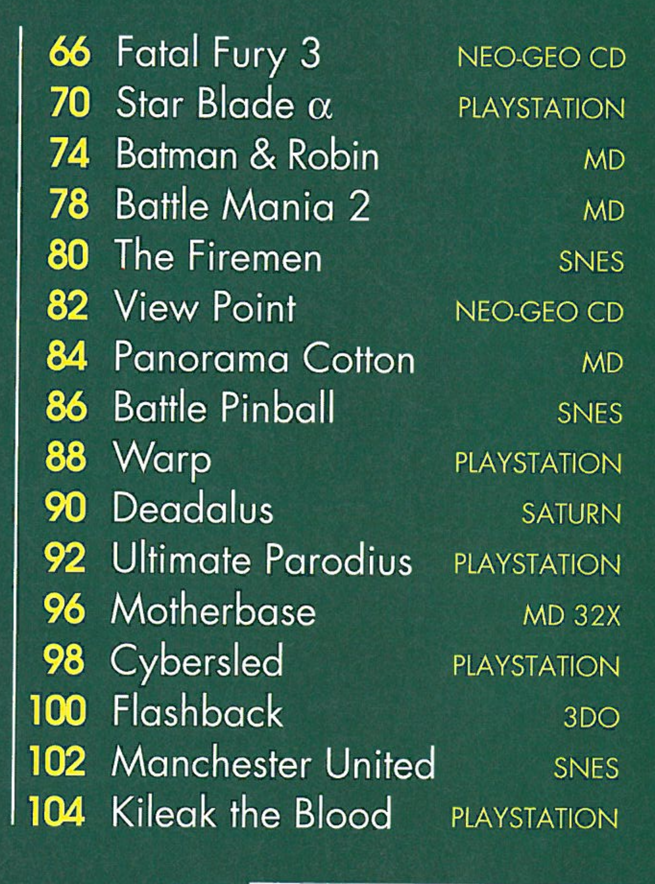
SI TE GUSTA EL CINE TE GUSTARA CINERAMA



CON EL COLECCIONABLE DEL CINE CLASICO

versión final

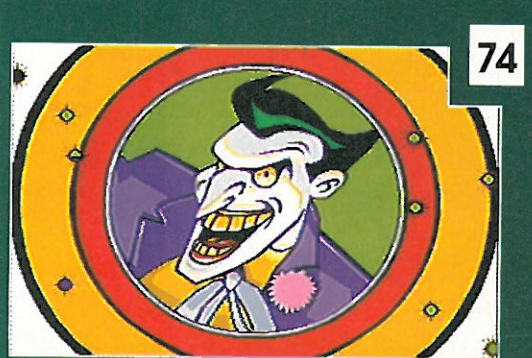
Existen juegos de 16 bits que se resisten a sucumbir ante los nuevos formatos y se amparan en la jugabilidad para contrarrestar su inferioridad técnica. Este mes, junto a los títulos de las máquinas de última generación, nuestras páginas reciben cartuchos de calidad para Súper Nintendo y Mega Drive.



66



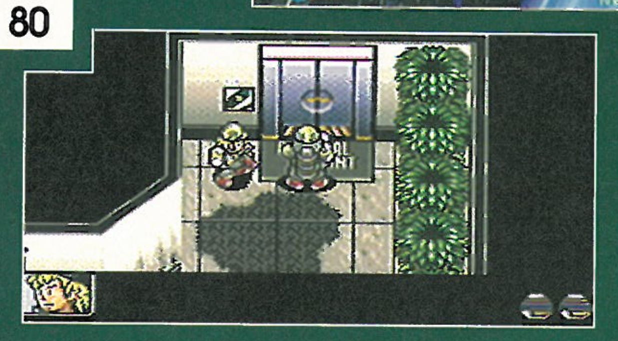
74



70



80





Nombre original : Fatal Fury 3 Road to the final victory
Realización : 1995
País : Japón
Compañía : SNK
Programación : Interno
Soporte : CD ROM

Fatal Fury 3 Road to the final victory

por J. Luis Sanz

De una de sus cepas más fértiles, SNK ha extraído la cuarta generación de *Fatal Fury*, la cuarta entrega de la vida de los hermanos Bogard en su lucha callejera. Ellos estaban presentes cuando *Street Fighter II* inundó los salones recreativos, y alguna vez soñaron con tener su misma fama y éxito. Aunque no lo sabían, los verdaderos amantes de los juegos de lucha les conocían, y valoraban las innovaciones y el espectáculo que en el sistema doméstico proporcionaban.
La llegada del fenómeno Capcom a las consolas domésticas no les influyó para nada. Su sistema era superior al resto y su migración a máquinas de otros fue logrado. Los Bogard fueron los primeros en incorporar dos planos de lucha para atenuar la importancia de los golpes simples. Con un certero movimiento, nuestro luchador podía esquivar los ataques del contrario. Del mismo modo, podía ser víctima de la idéntica estrategia utilizada por su enemigo. Como recordarán los más viejos del lugar, *Fatal Fury* tenía una curiosa opción: en el escenario, a cada *round*, amanecía, llovía y finalmente anochecía.

Pero aún hoy parece que la hegemonía del sistema Neo-Geo CD sobre sus potentes, y poligonales



Blue Mary muestra su castellano.



Blue Mary vs. Franco Bash.





Neo-Geo mantiene una trayectoria fiel e inamovible frente a los fuegos artificiales del resto de soportes. SNK no tiene reparos en ofrecer un espectáculo reiterado, marcado por un corte personal.

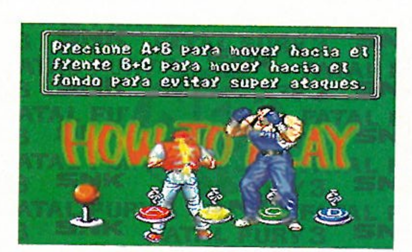




Bob Wilson lucha contra su sombra.


Mai Shiranui cae ante la mirada de Wilson.


Delirio gráfico en un escenario repleto de detalles.



Las magias están explicadas en el peculiar castellano que SNK imprime a sus programas.



El juego posee un total de diez luchadores con características muy diferenciadas.



Enfrentamiento fratricida entre los hermanos Bogart.

competidores, sigue siendo contrastable. *El Street Fighter II X* de 3DO tenía un nivel alto, superior por razones de peso a las versiones de 16 bits, pero no llegaba a los niveles mínimos de un título que se precie de correr en el sistema de SNK. *Fatal Fury 3* es superior a todo aquello que no utilice las nuevas técnicas de programación. Luchar contra *Virtua Fighter* o *Tekken* es tarea perdida, hacerlo contra *Street Fighter II X* es llevarse la pelea de calle.

Pero ahí no reside la clave. *Fatal Fury 3*, como los dos *Samurai Shodown* o *Art of Fighting*, es capaz por sí sólo de hacer que un usuario escéptico al género se acerque y juegue con sumo interés. Esa es una cualidad que cumplen todos los *arcades* de lucha para Neo-Geo: son espectáculos incomparables.

Pero no todo son adjetivos grandilocuentes, ni escenas preciosas. *Fatal Fury 3* padece un mal que ataca a cualquier título que aterriza en la Neo-Geo CD. Lo que



El subtítulo del juego, Camino del triunfo final, no es una simple licencia poética.



Magias y llaves





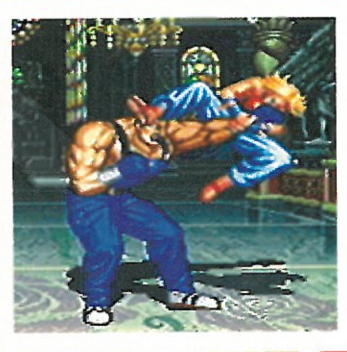
Fatal Fury 3 incorpora un nuevo plano de lucha. Por primera vez, los dos contendientes pueden moverse hacia arriba o abajo para esquivar a mayor distancia al enemigo. El tamaño de los sprites es descomunal y la espectacularidad de las magias sobresaliente.

















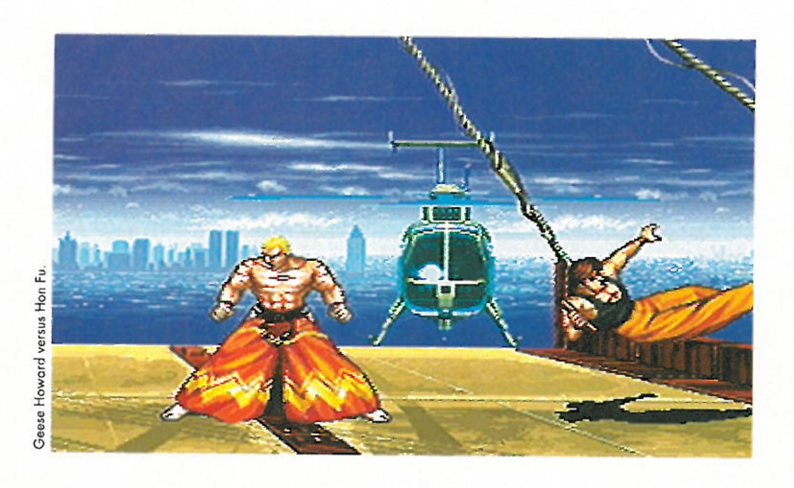


supone un logro frente al resto de sistemas, la enorme cantidad de memoria RAM, se traduce en un mayor tiempo de espera para cargar los datos. Los usuarios del estándar que antes hayan tenido el sistema en cartuchos, creerán estar en una terrible pesadilla que sólo el tiempo será capaz de desterrar.

No vamos a desvelar un secreto de estado si afirmamos que *Fatal Fury 3* incorpora un nuevo plano de lucha. Por primera vez, los dos luchadores pueden moverse hacia arriba o abajo para esquivar a mayor distancia al enemigo. Por si fuera poco, el aspecto gráfico ha sido mejorado con *sprites* de un tamaño gigantesco, espectaculares, que se mueven con rapidez y responden a las órdenes del *pad*. La pila interna, que emula la interactiva *memory card*, graba con fiabilidad la partida para continuar donde nos dejaron K.O. la última vez. Un detalle que se agradece y que por desgracia no todos los sistemas poseen.

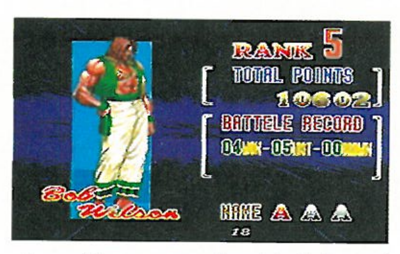
Fatal Fury 3 debe ser comprendido dentro de un sistema particular, que ha renunciado a la lucha intestina con Sega, Sony o Atari de una manera premeditada, no por limitaciones, sino por la convicción particular de que su método de realizar videojuegos es distinta. Los que saben apreciar el sistema, gustarán de la magnitud de los escenarios, músicas y jugabilidad.

Por mucho tiempo que pase, un efecto gráfico de ampliación o reducción en Neo-Geo será siempre distinto y nos parecerá más perfecto que otro para cualquier soporte. Es diferente y sus juegos también.


Geese Howard versus Hon Fu.

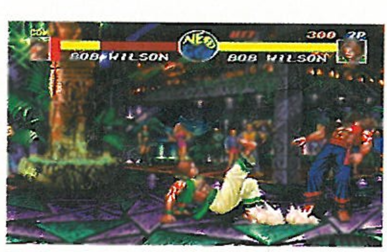


Mai Shiranui versus Franco Bash.



Los míticos personajes del clásico se mantienen. Andy Bogard, abajo, sigue siendo el número 1.





La velocidad de ejecución de las llaves es elevada para unos sprites de dimensiones tan grandes.





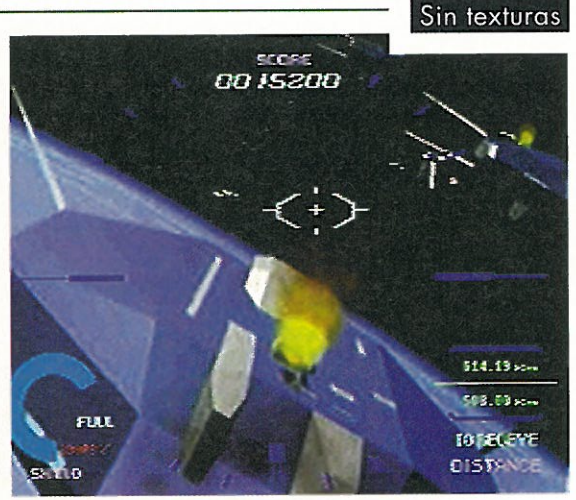


Starblade α

Con texturas



Sin texturas



Al igual que en la versión realizada para 3DO, la única diferencia con respecto a la máquina original reside en la inclusión de un nuevo juego que, si bien en desarrollo es idéntico al original, incorpora una serie de texturas que recubren los polígonos.

"*Starblade* falla en sus expectativas. Todo el que no conozca la recreativa original, tendrá problemas para asimilar este teórico paso atrás en la evolución lúdica". Estas palabras están extraídas del reportaje aparecido en **ÚLTIMA 1**, en el que se analizaba la versión del clásico de Namco para 3DO. Ya entonces avisamos de la similitud entre las adaptaciones de la máquina de **Hawkins** y la PlayStation, y ya entonces dijimos que, vista la primera, no era muy esperanzadora la segunda. Podríamos remitir al lector a la revisión de aquel reportaje y haber aprovechado esta doble página con un nuevo título, pero hay dos razones que nos lo han impedido: la primera es el respeto que merece el clásico; la segunda, que la

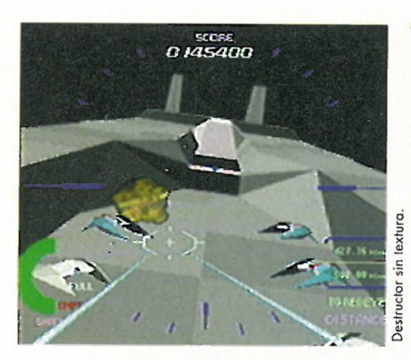


por Javier S. Fernández

Nombre original : Starblade α
Realización : 1991 / 1994
País : Japón
Compañía : Namco
Programación : Interno
Soporte : CD ROM

adaptación a la máquina de Sony nos sirve para realizar una reflexión de las pautas que van a seguir las compañías y que, en algunos casos, es difícil de entender.

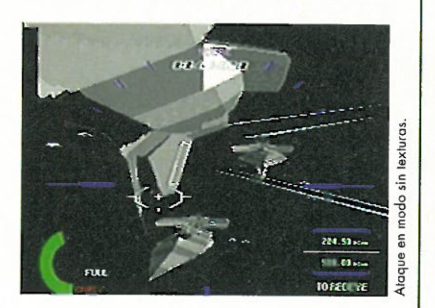
Las campañas publicitarias de las máquinas de nueva generación aún no han llegado, pero lo harán a la vuelta del verano. Mientras los medios de prensa nos desquiciamos para establecer comparaciones que determinen la superioridad técnica de algunas máquinas sobre otras, y mientras las compañías se preocupan en muchos casos de hacer valer sus argumentos para que el usuario se decante por la compra de su máquina, juegos como *Starblade* nos devuelve a la cruda realidad: ¿para que esforzarse en analizar qué máquina es mejor, si los juegos que aparecen son

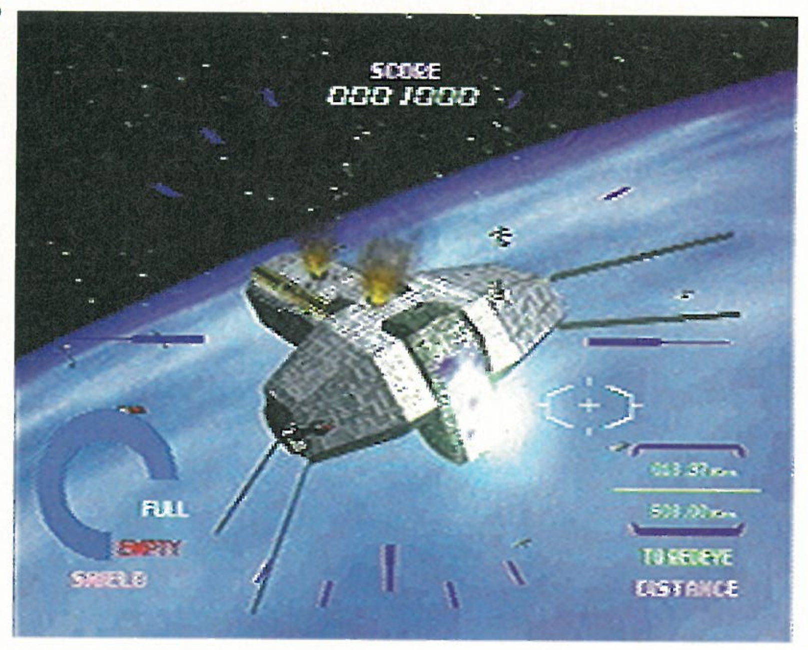


Destructor sin textura.



Centro neurálgico de la base.


Ataque en modo sin texturas.



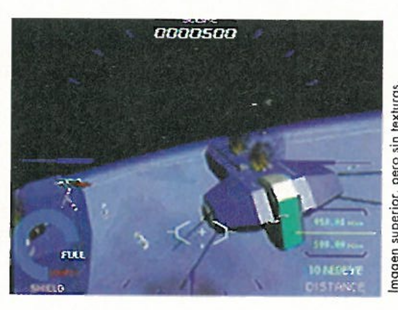
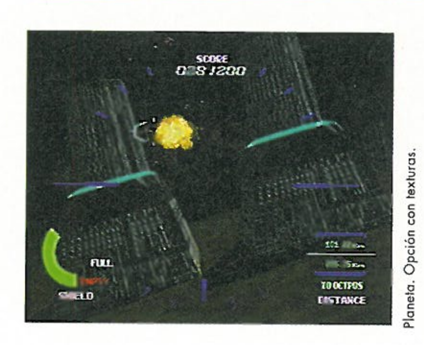


Imagen superior, pero sin texturas.

Esta versión realizada para PlayStation cuenta con una mayor calidad gráfica en el modo de juego sin texturas que la ofrecida en la adaptación para 3DO.



Planeta. Opción con texturas.

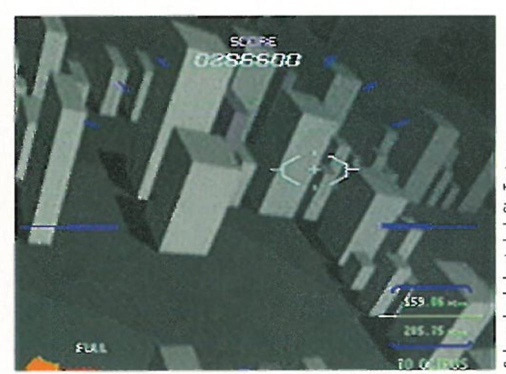
idénticos, no se reprograman y desaprovechan las capacidades técnicas de las consolas?

Fue, es y será siempre igual: las distintas consolas de videojuegos son buenas si sirven de soportes a buenos juegos, de lo contrario, sólo sirven para presumir ante un amigo de la potencia de proceso, en un ejercicio tan estúpido como competir a ver quién mea más lejos. Consciente de este hecho, **José Ángel Sánchez**, Consejero Delegado y Director General de Sega España, afirmó el mes pasado a **ULTIMA** que, **"cuando el consumidor compra una máquina, compra unas determinadas posibilidades de juego. (...) en el sector mandará aquella consola que proporcione las más increíbles experiencias"**. También por este motivo, Nintendo firmó un contrato con Williams y se garantizó títulos en exclusiva como *Mortal Kombat 3* para sus sistemas, en especial la esperada Ultra 64.

Starblade, viejo conocido del mundo de los *arcades*, aterriza en PlayStation tras su paso por Mega CD y 3DO sin una diferencia reseñable. Siguiendo las premisas originales, Namco ha respetado la versión de la *coin-op*, a la que, como sucediera en la versión gemela, ha añadido una segunda opción de juego que no se diferencia en desarrollo, aunque gráficamente ofrece la posibilidad de recubrir las simples estructuras poligonales con texturas logradas. La aventura plantea un recorrido



En el cañón. Sin Texturas.



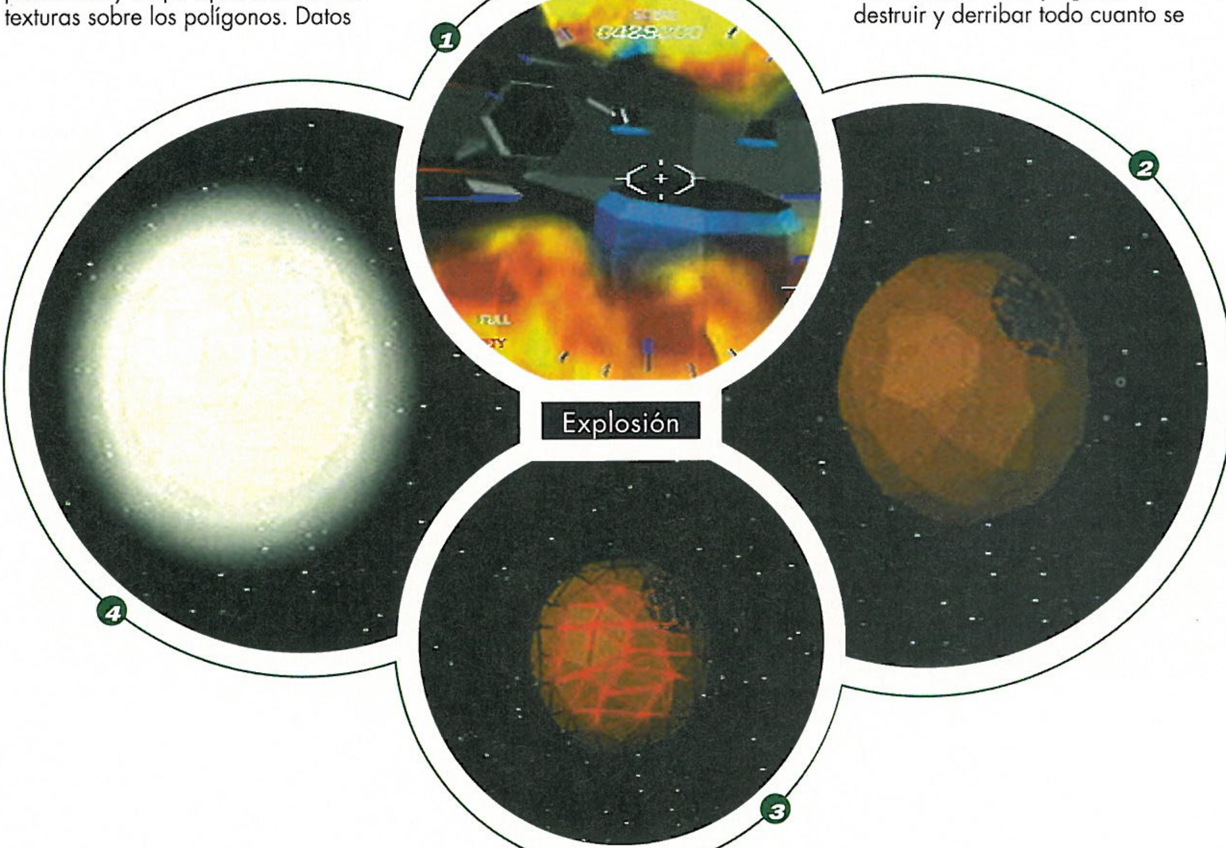
Sobrevolando la ciudad. Sin Texturas.

predefinido por los programadores, que hace que nuestra nave se desplace de manera automática por la pantalla sin que podamos en ningún momento variar su rumbo.

Después de buscar con celo las diferencias con la versión 3DO, hemos apreciado una mayor calidad gráfica en PlayStation, digitalizaciones con menor pixelación y mejor aplicación de las texturas sobre los polígonos. Datos que, sin duda, muchos utilizarán como inútil instrumento de comparación. Para **ÚLTIMA**, los juegos son idénticos, comparten errores y aciertos, y sufren la pereza de Namco que sigue obteniendo beneficio de un programa que facturó millones de pesetas con una *coin-op* portentosa.

Desde la versión original, nuestra única misión en el juego es la de destruir y derribar todo cuanto se

En las capturas inferiores (modo sin texturas), podemos observar paso a paso la destrucción de un planeta, desde que alcanzamos el corazón de la base enemiga hasta la eliminación completa.







Lamentablemente, se mantiene la escasa calidad de las digitalizaciones presentes en anteriores versiones. La aparición de Starblade en PlayStation no parece responder a ningún criterio de mejora de un clásico al que el tiempo envejece.

cruce en el camino, sin posibilidad de seleccionar trayectoria u objetivo alguno. En la actualidad, incluso en una máquina de inferiores posibilidades técnicas como es la Mega 32X, este punto se ha solventado con suficiencia en títulos como *Virtua Star Wars*, que además de toda la acción propia de un juego de éstas características, permite al jugador el





Destructores aliados con texturas.

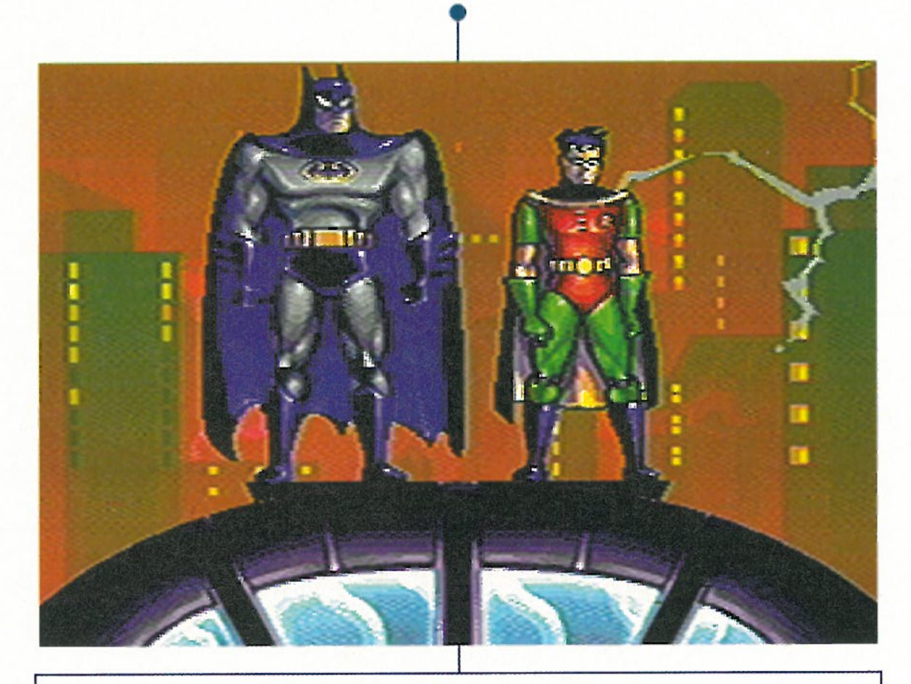
desplazamiento caprichoso por todo el mapeado.

Indudablemente, si el objetivo marcado por Namco era el de realizar una conversión idéntica a la máquina original, no cabe duda de que lo ha conseguido. Lo que ahora falta por determinar es si este resultado es satisfactorio para un usuario al que no le sobra el dinero. Hemos aplaudido en ocasiones la iniciativa de algunas compañías por comercializar clásicos íntegros, pero siempre como ejercicio de coleccionismo. Sin embargo, el aplicar texturas es una medida de camuflaje sospechoso, que se repite peligrosamente. Por fortuna, existen *Virtua Fighter*, *Ridge Racer*, *Tekken* y algunos títulos más, que justifican la aparición de las consolas de última generación, y que merecen el desembolso por parte del usuario de un dinero que pretende amortizar en horas de entretenimiento.





The adventures of Batman & Robin



The Adventures of Batman & Robin es un juego de calidad, que deslumbra gráficamente con un tratamiento del color especialmente cuidado. Sega, más concretamente Clockwork Tortoise Inc., ha igualado el trabajo que Konami realizó en su versión para Súper Nintendo.

por J. Luis Sanz

La convivencia entre los formatos de 16 bits y los revolucionarios de 32 y 64 tiene que ser pacífica y la migración de usuarios pausada pero progresiva e inevitable. Se habla de los socorridos polígonos, de la rapidez y los colores, pero se olvida que muchas veces no todo se puede dejar al amparo de los recursos técnicos, porque el virtuosismo de las formas exento de ingenio y contenido es baldío.
Es inevitable: en este universo evolucionado de aplicaciones y derroches sólo habrá lugar para los verdaderos artesanos de la programación. Son una especie en extinción, *rara avis* en un mercado que vende en muchos casos aire. El privilegio que supone jugar día a día con las máquinas de última generación hace que el descenso a los formatos de 16 bits sea tan brusco que se hace difícil valorar su calidad porque la diferencia atenaza los sentidos. Sin embargo, ese descenso depara en contadas ocasiones enormes sorpresas,

Nombre original :	The Advetures of Batman & Robin
Realización :	1995
País :	EE.UU.
Compañía :	Sega
Programación :	Clockwork Tortoise
Soporte / Megas :	Cartucho / 16



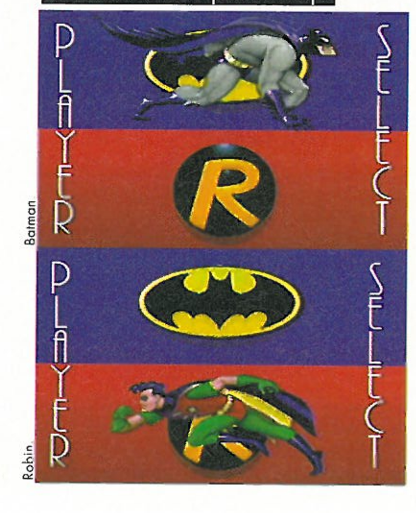
El Señor de la Noche ya tuvo el privilegio de luchar contra Joker en las legendarias versiones para Game Boy de la película (músicas espectaculares), NES (clásico entre los clásicos) y Mega Drive, de SunSoft.

porque cuando la distancia técnica se convierte en irrelevante ante el entretenimiento que proporciona, nos encontramos delante de un producto sobresaliente que merece elogios desmedidos. *The Adventures of Batman & Robin* es uno de ellos.

Existen artesanos capaces de emular desde formatos menores lo que un hardware más avanzado hace con una simple sentencia; el código del programa se alarga y el trabajo se hace arduo y complejo. A esta especie pertenecen, entre otros, el grupo Treasure –los ex-Konami autores de *Gunstar Heroes* y *Dinamite Headdy*–, o Domark, con su *Marko's Magic Football*. Son dos ejemplos de perfección e investigación en juegos innovadores con calidad contrastada.

Ellos son humildes y trabajan, hacen cosas que nadie se atreve porque producir mediocridad por doquier es más sencillo que hacer un buen juego, uno solo. La calidad en aquellos cartuchos es fácil de reconocer, porque cada enemigo, fase, el manejo del protagonista o la música están preñadas del virtuosismo de quién disfruta programando aquello que a él le gustaría jugar.

Selección de personaje



Para hacer un gran programa de fútbol, por ejemplo, hay que amar el fútbol, sin pasión es difícil obtener brillantez. Esa es la clave que han aceptado de buen grado los chicos de Clockwork Tortoise Inc.

The Adventures of Batman & Robin es muy bueno, tal vez sea esa la definición más simple y efectiva, y deja en buen lugar el trabajo realizado para Súper Nintendo por Konami con los mismos personajes, llegados desde la televisión y el cine: *Batman Animated Series.*

Determinar el color de un camaleón es difícil, y este juego lo es, porque no se ajusta a las normas. Los más puros lo ordenarán en el cajón de los *arcades*, no por su origen recreativo sino por su desarrollo variado, con fases de distintos géneros que abarcan plataformas, *shoot'em ups* y *beat'em ups* con una naturalidad envidiable. *The Adventures of Batman & Robin* es un multigéneros de acción asegurada.

Recoge también la herencia del primer *Batman* para Mega Drive, nacido a su vez de la versión NES, pasto de los coleccionistas más refinados. El trabajo de SunSoft ha







Nivel 3-2.

Nivel 3-5.

Nivel 2-1.

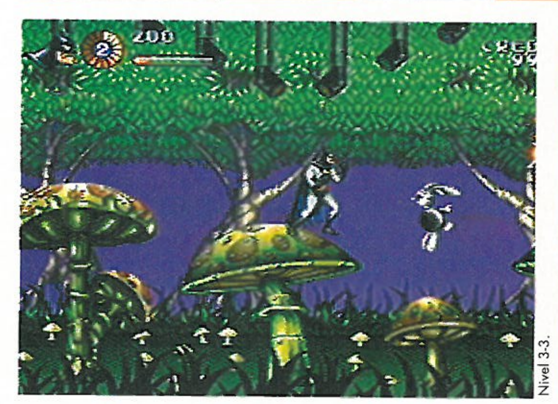
Nivel 2-2.

El juego posee cuatro grandes fases que, a su vez, se subdividen en distintos niveles. La variedad de elementos de diferentes géneros aumenta y garantiza el interés por un cartucho que, ténicamente, roza el sobresaliente.

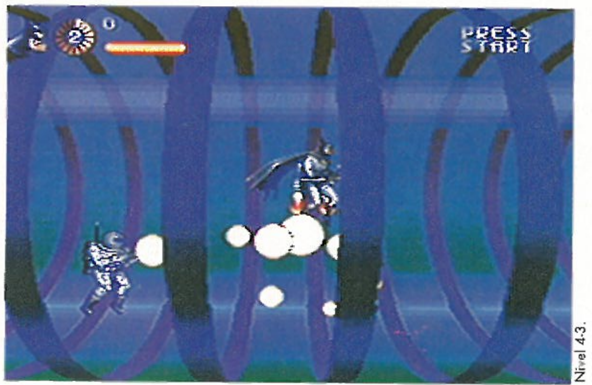
sido copiado y traspasado poniendo en marcha la maquinaria televisiva y la experiencia de los años. Los gráficos están cogidos con gusto del original, el color está tratado con riqueza, engañando al ojo con más tonalidades de las que puede mostrar la consola (64, recordad), al estilo del *X-Ranger*, de Sega. Los gráficos se deforman con facilidad, poniendo en evidencia a quienes dejaban a la Súper Nintendo como único soporte capaz de realizar espectáculos de este estilo. En fin, Clockwork Tortoise Inc. se ha sacado de la chistera un Batman técnicamente notable.



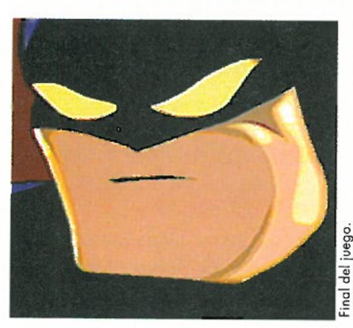
El aspecto gráfico del programa es el que mayores laureles merece. A medida que jugamos con el cartucho, el sonido, la facilidad de manejo y la respuesta del pad elevan la cosideración total. Uno de los últimos grandes juegos de 16 bits.



Nivel 3-3.



Nivel 4-3.



Final del juego.

El programa es una adaptación al mundo del videojuego de Animated Series (Serie Animada), los dibujos que tanto éxito cosecharon en Canal+.

Después viene el cartucho. La opción de dos jugadores simultáneos con Batman y Robin enriquece el global pero tiene como defecto que el cartucho se puede hacer más corto. Los movimientos son escasos y certeros, las armas justas y la respuesta del *pad* acertada: el salto es el salto y no una patada. La ecuación, por tanto, queda resuelta con una valoración sobresaliente.

Los tiempos de las viejas máquinas están terminando. Con ellos se va una manera de hacer juegos, plataformas, *arcades* complejos frutos de la imaginación, del trabajo por encima de rutinas ya diseñadas por hardware, y de la mayor capacidad para mover moles de polígonos que no llegan, por lo más remoto, a eclipsar la delicia de manejar a un verdadero dibujo animado. Cuanto más nos acercamos a los nuevos soportes, más evidente se hace que los juegos buscan realidad. Esa realidad, en una vuelta de tuerca final, puede hacer que el mundo de los videojuegos pierda la magia que le rodea. Hablaremos de experiencias o realidades virtuales, no de juegos. Entonces será demasiado tarde.

The Adventures of Batman & Robin es, afortunadamente, un juego, un gran juego.





BattleMania2


Arma especial.


Enemigo final. Similar a Probolector.

por Javier S. Fernández

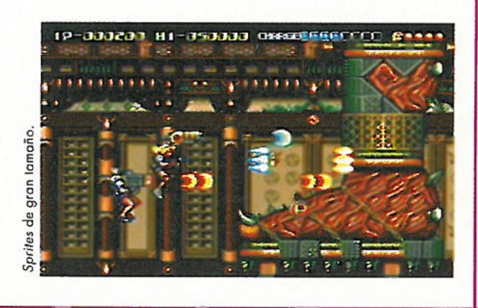

Nivel 1.

Nombre original : Trouble Shooter Vintage
Realización : 1995
País : Japón
Compañía : Sega
Programación : Vic Tokai
Soporte / megas : Cartucho / 8 Mb


Enemigo final Nivel 2.

Vic Tokai repite los mismos planteamientos que presentó, allá por 1991, en *Trouble Shooter*, uno de esos títulos que no aparecieron en el balbucenate mercado español de entonces. Aquel título recogía con maestría el testigo dejado por alguno de los clásicos *shoot'em up* de los primeros ordenadores, como *Drop Zone*.

El cartucho de Vic Tokai contaba con un protagonista que podía disparar en todas las direcciones de la pantalla. Era, en estructura, similar a *Forgotten Worlds*, máquina recreativa que contó con una gran versión para Spectrum, *Firebird* y la saga formada por *Side Wize* y *Cross Wize*, todos ellos para el ordenador de **Clive Sinclair**. *Trouble Shooter* ha sido considerado por muchos como el primer matamarcianos puro realizado para Mega Drive. La saga *Thunder Force* o *Hell Fire*, fueron dignos sucesores de sus planteamientos.


Sprites de gran tamaño.



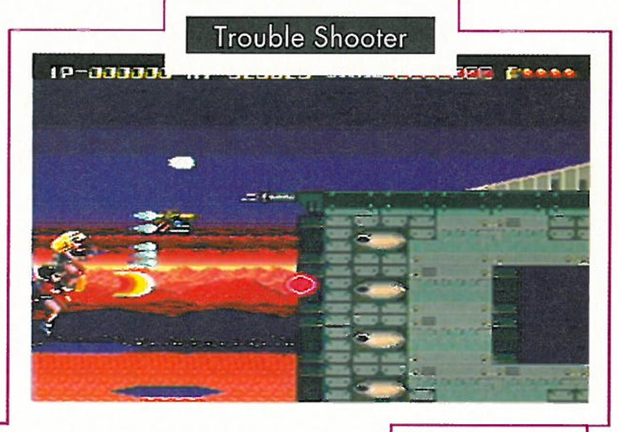



Fuego a ambos lados. Nivel 2.


Enemigo final Nivel 1.

Los enemigos de fin de nivel poseen un tamaño considerable. Este es uno de los principales atractivos del Battle Manía 2 de Vic Tokai.

Trouble Shooter





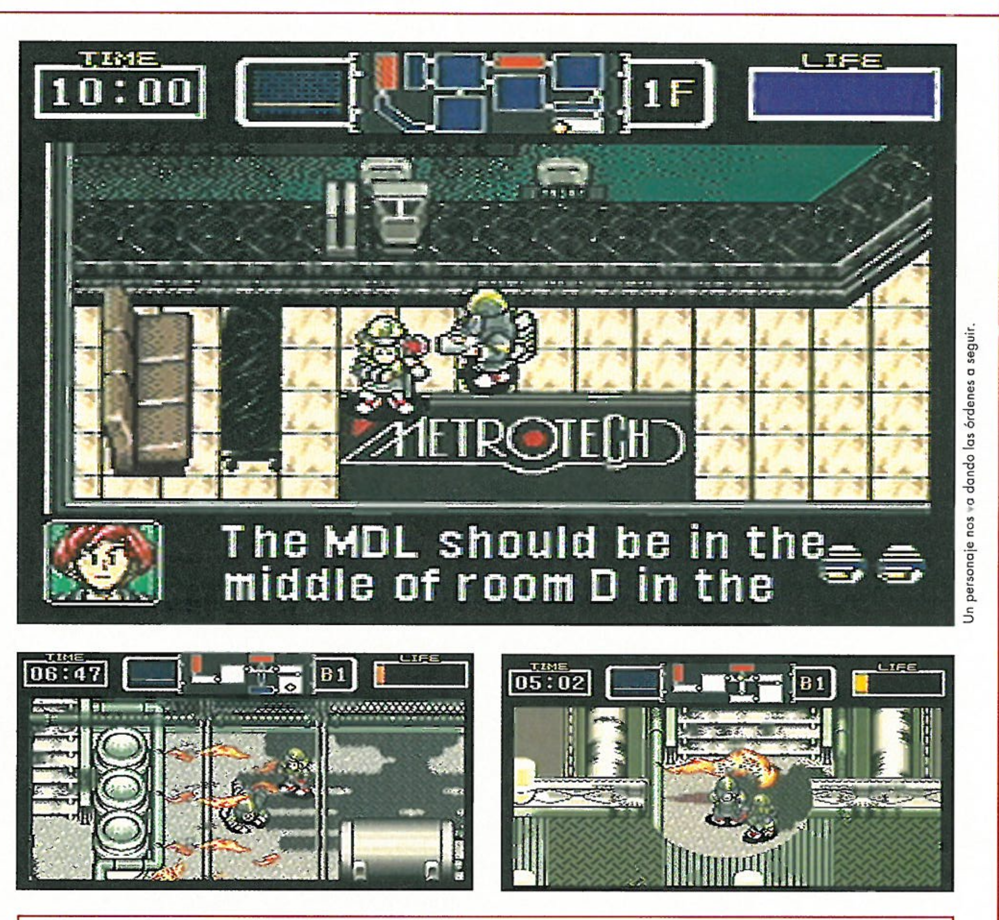
La similitud, en los gráficos y en el desarrollo del juego, entre Battle Manía 2 y Trouble Shooter es más que notoria.

Pese a la escasez de memoria que utilizaba *Trouble Shooter* –tan sólo contaba con 4 megas–, permitía la acción simultánea de dos jugadores con una rapidez digna de ser destacada. De hecho, y aunque en esta ocasión la secuela dobla en capacidad a su predecesor, las escasas diferencias existentes entre ambos programas se limitan prácticamente a la mayor calidad gráfica de *Trouble Shooter Vintage, Battle Mania 2*. El color sigue siendo fundamental, con diseños de escenarios coloristas, a la vez que sorprende el elevado tamaño de los *sprites*, con sabor a *Probotector*. Al igual que ocurría en la primera entrega, se intercalan fases de *scroll* lateral con otras en sentido vertical. Gran variedad de armas y de enemigos, así como numerosos niveles, conforman los pilares fundamentales de un *shoot'em up* puro y duro repleto de acción y de rabiosa jugabilidad.

ÚLTIMA



The Firemen



Un personaje nos va dando las órdenes a seguir.

The Firemen es un cartucho de calidad, con gráficos bien resueltos, un color tremendamente adecuado y un estilo de juego que permite enganchar con facilidad al que se enfrenta a su ardiente desafío. Además, la dificultad que posee no resta interés al desarrollo.

por J. Luis Sanz

Nombre original :	The Firemen
Realización :	1995
País :	Japón
Compañía :	Human
Programación :	Interno
Soporte / megas :	Cartucho / 8Mb.

A Human la conocíamos por algunos títulos de renombre para Súper Nintendo, dentro casi siempre del género deportivo: *Super Formation Soccer* –alias *Super Soccer* en el resto del mundo–, *Super Final Match Tennis, Human Grand Prix* –aquí conocido como *F-1 Poleposition* y bajo el sello Ubi–, y *Pro Wrestling*. Todos tienen el común denominador de poseer una realización técnica respetable.

Fuera de ese entorno, Human había realizado una aventura de nombre *SOS*, especialmente atractiva por ambientación y desarrollo. *Septemtrion* es el otro título que engrandece su trayectoria. *The Firemen* entra a formar parte del club de los extraños, de los que no pertenecen a disciplina deportiva alguna. Es un juego sencillo de concepto y, como suele suceder en estos casos, divertido. Se entiende a

Todos contra el fuego



El fuego crea una espesa cortina de humo.

Utilizando la manguera.



En el jardín.

The Firemen conjuga los elementos fundamentales de los grandes arcades, pero con la variante de utilizar fuego y no soldados o descerebrados como enemigos.



Los efectos gráficos que el programa despliega para generar el fuego, permiten que éste pueda rodearnos por completo con un simple cambio en la dirección del viento.



Por el camino hay que socorrer a los heridos.

la primera, manguera en ristre para apagar los fuegos y pulsar los botones, palancas y puertas necesarias para acceder a las plantas infestadas de llamas.

Es un juego bonito, en gráficos y decorados, que se observan desde una perspectiva cenital que ha sido utilizada en multitud de ocasiones: como *Secret of Mana*, el padre *Zelda* y los *arcades Pocky & Rocky*, de Natsume.

Nuestro experimentado bombero, recuerda al Mickey de Capcom que en *The Magical Quest* avanzaba en la fase de las llamas.

Los enemigos finales existen, pero siempre dentro de un edificio que, porción a porción, y de no mediar nuestra titánica actuación, puede convertirse en un coloso en llamas.

The Firemen es viejo en ideas y trata de manera acertada, por planteamientos y realización posterior, un desarrollo que a nadie puede escapar por divertido y jugable. Es agradecido desde la primera pantalla y, aunque no posee efectos complejos, las acciones son siempre variadas y la presencia de los ardientes enemigos hace que pocas veces podamos abstraernos de la partida.



View Point

por Javier S. Fernández



Súper bomba, tipo 2.

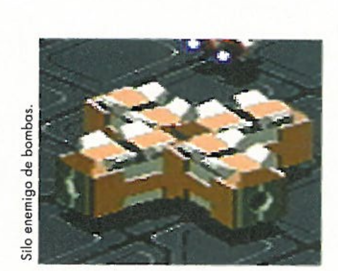


Nivel 1-4.

Nombre original : View Point
Realización : 1992/1995
País : Japón
Compañía : Sammy
Programación : Aicom
Soporte : CD ROM



View Point, en su versión cartucho, llegó a costar 45.000 pesetas. Es una pieza para coleccionistas ahora asequible.


Silo enemigo de bombas.


Flor letal. Un impacto basta.


Nave enemiga.

Es evidente que muchos albergamos una serie de dudas respecto al proyecto que hace algo más de un año presentó SNK: la sustitución de la Neo-Geo Home System original con mastodónticos pero rápidos cartuchos por los nuevos sistemas CD, mucho más baratos en cuanto a costes de producción que las *eproms* y, por lo tanto, más competitivos a nivel comercial. Tras los primeros contactos con la máquina de la compañía afincada en Osaka, cualquier atisbo de duda queda diluido por completo. Si bien es obvio que el tiempo de carga de éste y otros programas se ha visto aumentado de manera notable con respecto a la versión de cartucho, no resulta menos obvio que en relación a su coste, es preferible disfrutar de grandes juegos, que si bien pecan de cierta ralentización, ofrecen la misma calidad que el original, con un precio mucho menor.

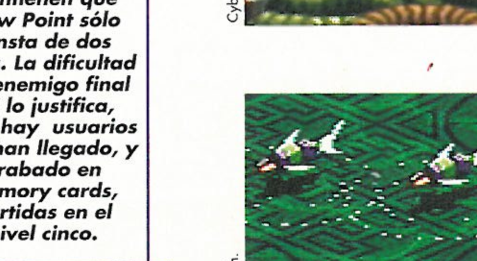
View Point ha sido uno de los primeros juegos de SNK en traspasar la barrera óptica. Vio la luz como recreativa en las MVS de SNK allá por 1992. Bajo la nada despreciable cantidad de 74 megas, Sammy supo recrear un *shoot'em up* al más puro estilo *Zaxxon*, uno de los clásicos del genero por excelencia. Utilizando la misma perspectiva, destaca sobre manera el excelente nivel gráfico alcanzado, con colores y degradados difícilmente instalados en otro tipo de consolas.

Asimismo, el nivel de dificultad, asequible solamente en ciertos tramos del juego, ha provocado el que en más de un medio de prensa se haya comentado erróneamente que *View Point* tan sólo contaba con dos fases, debido al desproporcionado nivel de dificultad que supone la eliminación del

Enemigos finales



Muchos usuarios mantienen que View Point sólo consta de dos fases. La dificultad del enemigo final así lo justifica, pero hay usuarios que han llegado, y grabado en memory cards, partidas en el nivel cinco.

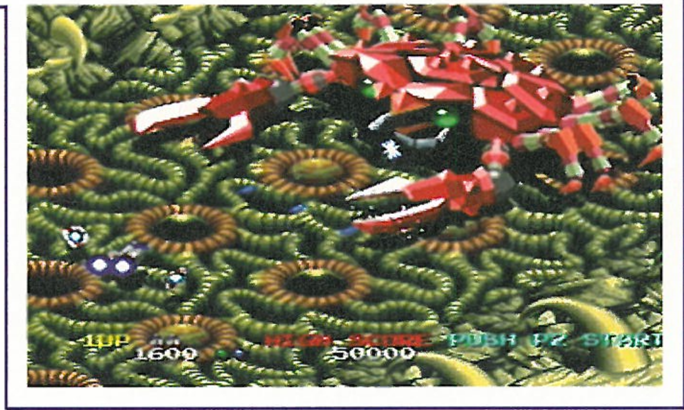


Cybertortoise.

Cyberfish.



Apertura de compuerta.

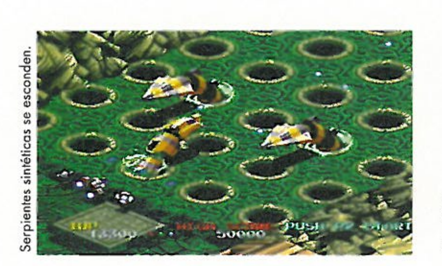




Las ruletas con enemigos que nos rodean son viejas en este género. R-Type de Irem, por ejemplo, tiene un pasaje de características muy similares a éste.

enemigo final del segundo nivel, que seguramente no pasaron aquellos que establecieron dicha afirmación. **ULTIMA** no lo ha logrado aún, pero existen más fases y están grabadas en algún *memory card* de usuarios poseedores del cartucho y una habilidad fuera de lo común.

View Point representa el corazón de las *arcades*. SNK ha dado en el clavo y, redescubrir una vez más sus clásicos, siembra dudas que nos llevan a afirmar sin miedo que el sistema Neo-Geo aún no ha dicho su última palabra.



Serpientes sintéticas se esconden.



Nivel 1-5.





Pantalla posterior a la primera fase.

Panorama Cotton



Stage 1.

por J. Luis Sanz

Nombre original : Panorama Cotton
Realización : 1995
País : Japón
Compañía : SunSoft
Programación : Interno
Soporte / megas : Cartucho / 20 Mb



Stage 1-2.

La acción de Panorama Cotton es tan rápida que podemos perder el control de la escoba y su piloto fácilmente.



Stage 1-2.

Hay *shoot'en up* que en los soportes de 16 bits sufren la imposibilidad de las máquinas para realizar efectos gráficos complejos con deformaciones y manejar un número elevado de *sprites*. La espectacularidad, íntimamente ligada a la cantidad de objetos en pantalla, por el momento no ha sido lograda en dichos soportes. Así lo demuestran numerosos intentos: son muchos los juegos con un estilo similar a *Space Harrier*, que han visto como un protagonista saltarín que evita enemigos sobre la superficie de un planeta no ha logrado la aceptación del público, porque queda irreal, con un escenario que se acerca desacompasadamente y con evidentes inconvenientes de manejo. Esa disfunción permite que el suelo se mueva a una velocidad mayor que los obstáculos, por decirlo de otra manera, el *scroll* es de dos velocidades cuando sólo puede ser de una. Este detalle, siempre, descoloca al jugador.
En Mega Drive existen antecedentes con méritos de programación, en los que se pueden encontrar elementos

Enemigo final


Una vida menos.



Determinados objetos no aparentan estar situados donde teóricamente deben estarlo. La confusión pierde por momentos al jugador.


Stage 1-6.


Stage 1-8.


Stage 2.

El estilo visual de Panorama Cotton recuerda a otros lanzamientos para Mega Drive que no cosecharon el éxito que merecían, como Burning Soldier de Namco.


Stage 2-1.

comunes con *Panorama Cotton*. *Burning Soldier*, de Namco, fue una agradable sorpresa que muchos tiraron con injusticia al saco de las mediocridades. Lejos de la vulgaridad de la que fue acusado, era un juego divertido y jugable que pecaba, eso sí, de una facilidad crónica. Otros ejemplos de cartuchos con fases de idéntico estilo son el *Galaxy Force II*, lamentable aunque visualmente agradable, o *Thunder Blade*, una versión que necesitaba ciertas dosis de imaginación para creernos el título como conversión de la recreativa original.

Panorama Cotton no es un juego de nuevo cuño, su personaje ya ha sido protagonista de títulos en otros formatos con desarrollos similares pero más tradicionales. Para Súper Nintendo está *Cotton 100%*, con *scroll* horizontal y todos los razonamientos base de los clásicos. Ahora, para Mega Drive, el punto de vista se ha trasladado hasta colocar en primer plano a nuestra bruja con escoba y mostrarnos escenarios bruscos, con enemigos que no acertamos a saber la distancia a la que se encuentran, ni si han sido alcanzados por nuestros disparos, que nunca parecen ser certeros.

Panorama Cotton peca por fallos que son inherentes a la consola, que es incapaz de realizar ese trabajo con soltura. A los incondicionales del personaje, amantes del *manga* y los *animes*, les gustará sin razonar con una lógica mediana los pros y contras del producto. Son 20 Mb. de juego insulso, desconcertante y visualmente discutible por sus movimientos, algunos diseños de escenarios, enemigos y efectos. Es un juego justito de todo que en un examen de suficiencia hubiera aprobado por los pelos.






Motivos RPG para un tablero complejo.

Battle Pinball


Estancia primera. Tablero espacial.

por Javier S. Fernández

No va a resultar sencillo que las máquinas de 16 bits enarbolen la bandera blanca de rendición ante los nuevos formatos de última generación. *Battle Pinball* es una muestra más de esta afirmación. Banpresto rescata viejos conocidos de la 16 bits de Nintendo para presentar un juego con cuerpo de *pinball* y alma *arcade*. De la mano de los clásicos Gundam, personajes de culto para los japoneses, sus creadores han desarrollado un *pinball* que lo es por estructura, pero que se aleja de los cánones del género con toques puramente *arcades* e incluso unos cuantos guiños de estrategia.

Nada es lo que parece en *Battle Pinball*. Los cuatro tableros del juego compiten en originalidad y todos han sido tratados gráficamente con un gusto exquisito. Existen momentos puntuales en los que el tablero se convierte en un *shoot'em up* puro en el que debemos acabar con todo


Estancia tercera. Aereopuerto.

Nombre original :	Battle Pinball
Realización :	1995
País :	Japón
Compañía :	Banpresto
Programación :	Interno
Soporte /megas :	Cartucho / 8Mb


Ultraman (abajo).

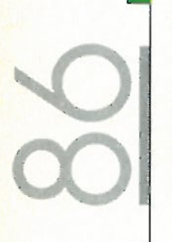

Masked Ryder (abajo) y Gundam.





Las pantallas de cada tablero ocultan, tras sus muros, pasadizos y fases de bonus. En algunos casos será necesario destruir elementos para acceder a ellos.







La combinación de elementos clásicos de los pinball con ciertos toques arcade, ofrece como resultado un juego de gran atractivo para Súper Nintendo.



Estancia tercera. Tablero submarino.



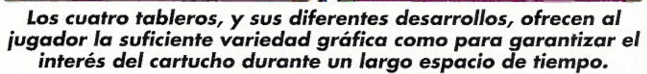
Escenario segundo. Tablero mina.

bicho viviente para lograr el acceso a pantallas posteriores, utilizando como arma arrojadiza la bola y como únicos instrumentos de batalla los dos *flippers*.

En *Battle Pinball* no se puede precisar el número de habitáculos ocultos que conforma cada uno de los tableros, y tan sólo con la sucesión de partidas podremos llegar a descubrir el modo de acceder a buen número de estancias o pantallas de *bonus* ocultos.

El juego de Banpresto tiene la esencia de cualquier máquina del millón instalada en un salón recreativo. *Bumpers*, canales elevados y *multiball*, entre otras muchas opciones, no han sido olvidados por los programadores. La rapidez es notable en todos los aspectos del juego, y la respuesta de la bola tanto en los impactos de los *flippers* como en los sucesivos rebotes en *bumpers* y dianas de pantalla, reflejan con extraordinario realismo el comportamiento de un verdadero *pinball*.

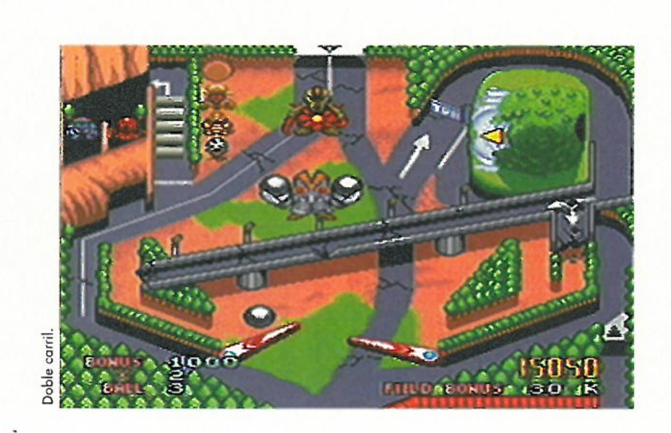




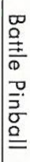
Los cuatro tableros, y sus diferentes desarrollos, ofrecen al jugador la suficiente variedad gráfica como para garantizar el interés del cartucho durante un largo espacio de tiempo.







Doble carril.



Warp



Opción dos jugadores.



Elección de personaje.

Asmik ha sido capaz de generar, sobre una idea tremendamente explotada, un buen juego de puzzles que responde perfectamente a las exigencias propias de la máquina de Sony. Warp es algo Tetris, bastante Columns y mucho Puyo-Puyo.





por Javier S. Fernández

Nombre original : Warp
Realización : 1995
País : Japón
Compañía : Asmik
Programación : Interno
Soporte : CD ROM

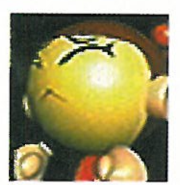
Dos nombres, dos cimientos del videojuego de puzzles: *Tetris*, el clásico, y **Pajitnov**, su creador. Ellos sirven reiteradamente como elemento simplificador del que se echa mano para llegar a la afirmación de afirmaciones: lejos de sofisticaciones técnicas, el fin de un juego es divertir. Su sombra es tan alargada que la sucesión de títulos nacidos de sus entrañas forman una prole desigual de hijos legítimos, putativos y bastardos. *Warp* está preñado de *Tetris* pero es una generación tardía en la que se ya están implantados los genes del *Columns*.

Alexei Pajitnov la lió: su *Tetris* engendró clónicos incontables, burdas copias que sólo en algunos casos aportaron algo. Es el caso del *Columns*, del que existen tres entregas que apenas se diferencian en la carátula, la apuesta de Sega por los puzzles para su Mega Drive. Entre los *in vitro* de *Columns* hubo uno cuando menos aventajado, que se esforzó por adornar los conceptos. *Súper Puyo Puyo* para Súper Nintendo y *Puyo Puyo* para

Dificultad













En realidad, las aportaciones de Warp a los juegos de inteligencia es casi nula. Aunque los personajes a los que nos enfrentamos poseen personalidad propia, son recursos decorativos para justificar evolución.





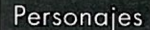
Mega Drive –cuya versión europea y americana fue distribuida bajo el nombre de *Dr. Robotniks Mean Bean Machine*–, contaban con una realización impecable e incorporaban una calidad gráfica superior a *Tetris y Columns*, animaciones conseguidas y un mayor número de opciones.

Puyo Puyo es la rama anterior a *Warp* en este complejo árbol genealógico. PlayStation y Asmik han puesto el resto: gráficos más acordes con los tiempos que corren, y efectos sonoros que, aunque simples, ayudan al jugador avisando con alguna antelación de la presencia de ciertos 'regalitos' de nuestro contrincante.

La dificultad es alta y los *mano-a-mano* exigen una dedicación desmedida. Las magias y trampas facilitan la competitividad en el modo dos jugadores, sin duda la opción más recomendable para disfrutar del programa.

Esto no es una idea original pero si un resultado atractivo. *Warp* es sencillamente divertido y sus creadores, Asmik, pragmáticos.











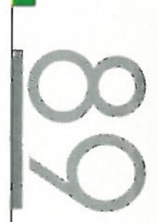








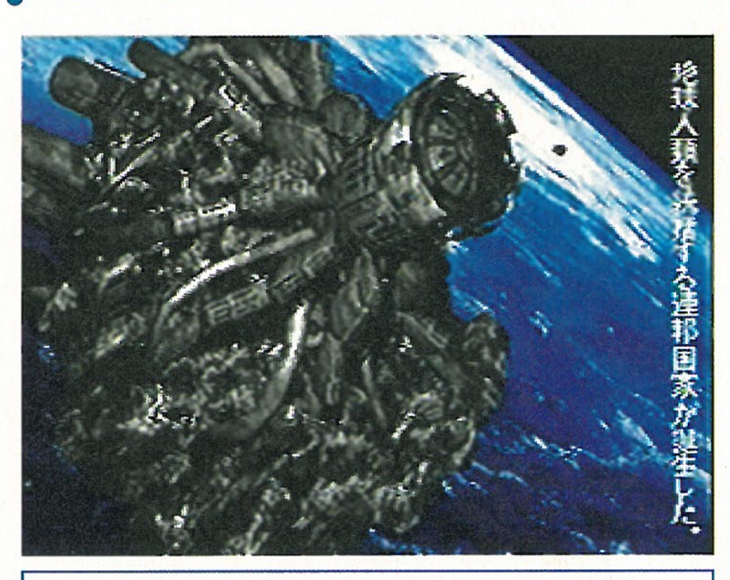




Deadalus



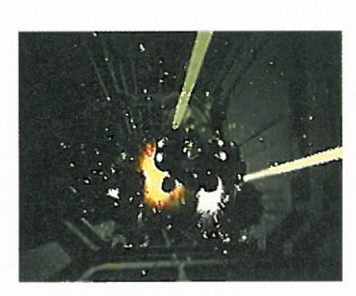
Intro inicial.



En las imágenes, podemos observar dos momentos de la intro inicial en la que se nos presenta, a grandes rasgos, las bases de la aventura. Como es habitual en las últimas producciones realizadas para Saturn, Ghota o Panzer Dragoon entre otros, las introducciones poseen rango de pieza cinematográfica.

por Javier S. Fernández

Nombre original : Deadalus
Realización : 1995
País : Japón
Compañía : SEGA
Programación : Micronet
Soporte : CD ROM



Las acciones que podemos desarrollar durante el juego se ven acompañadas por espectaculares animaciones. Gráficamente Deadalus es superior a otros títulos cortados por el patrón Doom.

John Carmack y **John Romero**, los cerebros de id Software, deben sentirse tremendamente orgullosos por su hijo que, aunque feo a rabiar, provocó una ruptura de los conceptos obsoletos que gobernaban en el mundo de los videojuegos. *Doom* es objeto de culto y molde en el que se miran infinidad de títulos que han hecho de su sistema *raycastlin* una nueva forma de plantear en pantalla universos 3D, y de implicar al jugador en el desarrollo de las aventuras que programan.

El invento de id Software fue una inyección de salud para el sector, si bien la potencia requerida para llevar a cabo sus planteamientos limitó sus excelencias a soportes mayores, y relegó a las consolas de 16 bits a recursos menos virtuosos. Las máquinas de última generación explotan las enseñanzas de id Software, que están siendo perpetradas en muchos casos. *Deadalus* es un cartucho *in vitro* inseminado por *Doom*, y que ha dado a luz Micronet, compañía norteamericana que cuenta con algunas producciones realizadas para Mega Drive, como el *beat'em up Heavy Nova*.

Ambiente futurista, laberintos impenetrables y enemigos que se multiplican, son los ingredientes lógicos que inundan los oscuros pasillos y conductos en *Deadalus*, un

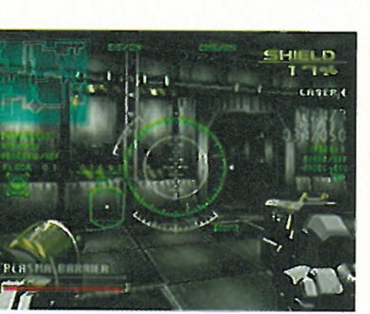


Ordenador

Aunque es innegable la similitud existente entre Deadalus y el original Doom, en el programa de Micronet se han incluido numerosas acciones y objetos que dan un toque de aventura al juego.



Compuerta en la primera planta.



Conductos segunda planta.

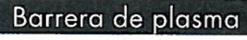


Salón de mando. Tercera planta.



Puñetazo con brazo izquierdo.

La excesiva similitud que presentan los distintos niveles del mapeado, no acompaña a la gran ambientación general del juego de Sega.


Barrera de plasma



Además de la obligada variedad de armamento, contamos con un número respetable de protectores, como la eficiente barrera de plasma.

programa que no aporta nada a la larga secuela de títulos nacidos bajo el *raycastlin*. Es gráficamente espectacular, aunque la similitud entre los diferentes niveles resta vistosidad al juego. La ambientación está tan conseguida que las sombras se comportan como manda la naturaleza. El desplazamiento de la pantalla se produce de forma rápida y suave, sin ralentizaciones ni saltos en la imagen.

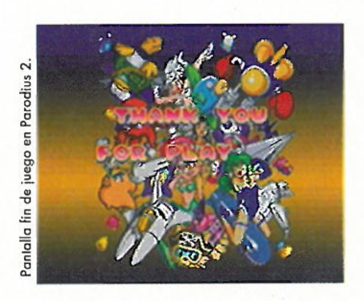
Pese a que *Deadalus* no ofrece nada innovador, la perfecta realización que exhibe eleva su resultado final y conforma un programa más que digno.

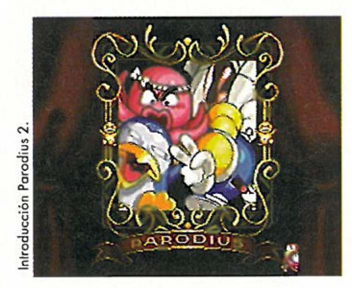




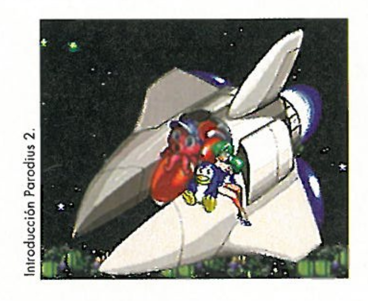
Ultimate Parodius deluxe pack

por Javier S. Fernández


Pantalla fin de juego en Parodius 2.


Introducción Parodius 2.

Nombre original : Ultimate Parodius Deluxe Pack
Realización : 1994
País : Japón
Compañía : Konami
Programación : Interno
Soporte : CD ROM


Introducción Parodius 2.

Konami es a los *shoot'em up* lo que el hambre a las ganas de comer. *Parodius* el manjar más exquisito. Heredero de los viejos matamarcianos de época que llenaron de disparos y enemigos los salones recreativos y los primeros ordenadores domésticos, a principios de los 80, el título (realizado por la compañía japonesa diez años más tarde), supo recoger el testigo de los *Space Invaders*, *Galaxians* y *Galaga* para crear, con las enseñanzas de títulos como *Salamander*, *Space Manbow* o las tres partes de *Nemesis*, un estilo personal: el estilo Konami.

El éxito obtenido por sus *shoot'em up* en los salones recreativos durante la segunda mitad de los 80, convirtió sus títulos en moldes de los que compañías de procedencia muy dispares plagiaron impunemente para obtener clónicos que en muchos casos apenas presentaban el mínimo de calidad exigible.



Gran sprite fin de fase. Parodius 2.

Bajo el título de *Ultimate Parodius Deluxe Pack*, Konami presenta en el estelar escenario de la PlayStation, cinco años después de la creación del clásico, la conversión idéntica de la *coin-op* original *Parodius 2* más la versión integra del primer *Parodius*.

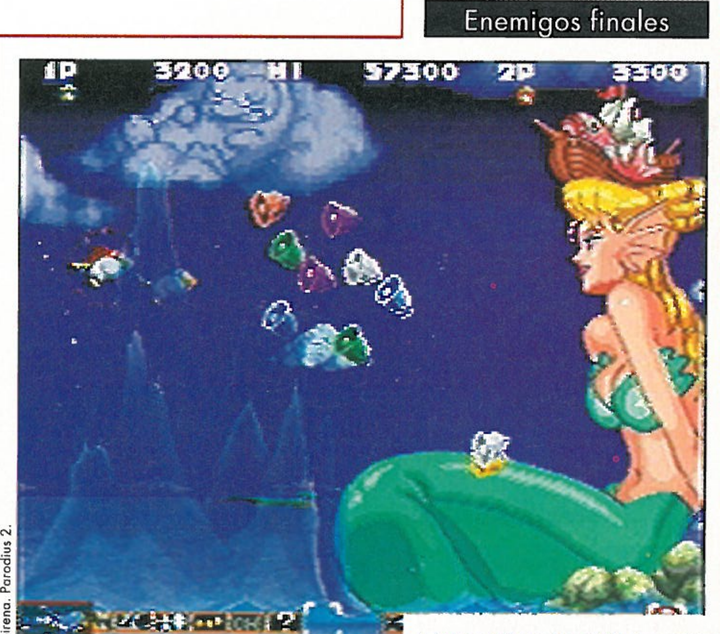
Nos encontramos ante la última secuela de una saga formada por sólo dos títulos y que, sin embargo, ha sufrido un largo proceso de conversión para distintos formatos





La gran calidad gráfica y el amplio sentido del humor exhibido en la versión original de Parodius se han mantenido y potenciado en esta nueva adaptación de lujo. La captura de la izquierda muestra el primer Parodius de 1991.

Enemigos finales



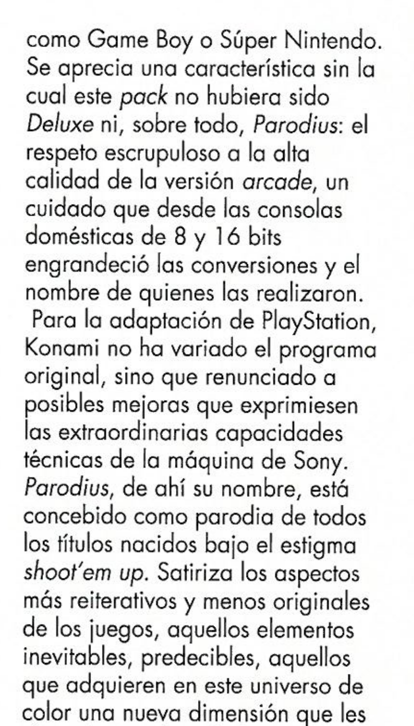
Sirena. Parodius 2.


Pulpo. Parodius 2.

Gran parte del prestigio cosechado por la saga de Konami reside en el gran tamaño de los sprites de los enemigos. Todos ellos hacen honor a la parodia de Konami.

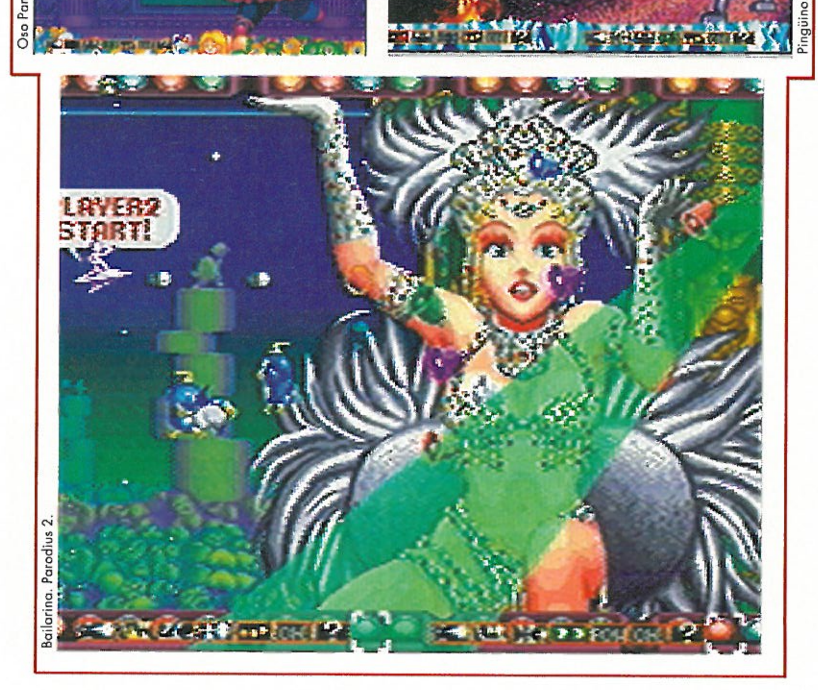
Pingüino. Parodius 2.

Oso Panda. Parodius 2.



como Game Boy o Súper Nintendo. Se aprecia una característica sin la cual este *pack* no hubiera sido *Deluxe* ni, sobre todo, *Parodius*: el respeto escrupuloso a la alta calidad de la versión *arcade*, un cuidado que desde las consolas domésticas de 8 y 16 bits engrandeció las conversiones y el nombre de quienes las realizaron.

Para la adaptación de PlayStation, Konami no ha variado el programa original, sino que renunciado a posibles mejoras que exprimiesen las extraordinarias capacidades técnicas de la máquina de Sony. *Parodius*, de ahí su nombre, está concebido como parodia de todos los títulos nacidos bajo el estigma *shoot'em up*. Satiriza los aspectos más reiterativos y menos originales de los juegos, aquellos elementos inevitables, predecibles, aquellos que adquieren en este universo de color una nueva dimensión que les aleja de su vulgaridad para engrandecerlos con el único argumento del humor. El diseño de



Bailarina. Parodius 2.



las ocho naves disponibles, que representan a famosos personajes de la factoría Konami, caricaturizados y convertidos en aparatos voladores, héroes sacados de contextos que engordan hasta prácticamente reventar, o que se multiplican cambiando de color como si se vieran a través de un caleidoscopio. He aquí el primer punto de comparación con versiones anteriores: Konami ha suprimido a dos de los protagonistas que aparecían en la adaptación para Súper Nintendo, entre los que se encontraba Gokujo, uno de los personajes con más carisma de la factoría japonesa, protagonista de la saga *The Legend Of Mistical Ninja* **(Última 1)**.



Barco pirata. Parodius 2.



Interior de fortaleza. Parodius 1.



Fortaleza. Parodius 1



Enemigos fin de fase. Parodius 1.





El delicioso colorido con el que han sido tratados los sprites convierten a Parodius en un shoot´em up diferente. Todas las fases del juego suponen un derroche de jugabilidad.

Parodius es delirio de sanos dementes, mezcla de sonido y color que convierten la pantalla en una inagotable fuente de emociones, en una fabrica de sonrisas que conduce al paroxismo de un jugador que multiplica los sentidos. Los enemigos finales son tan grandes que los *sprites* se salen de la pantalla. El hecho, además de un derroche técnico digno de elogio, es un sano ejercicio de deformación de una realidad llamada videojuego a la que Konami quiere situar en su sitio. Hasta la fecha, la gran mayoría de programas realizados para PlayStation mostraban las grandes prestaciones de la máquina de Sony para generar gráficos en 3D. *Ultimate Parodius,* en cambio, muestra ciertas limitaciones de la máquina a la hora de presentar el juego en pantalla. La versión realizada por Konami es exactamente igual, idéntica, a la que ya existe para Súper Nintendo, salvo en el apartado del sonido en el que la 16 bits de Nintendo no pueden


El tratamiento del color en Parodius 2 es sobresaliente.


Campanas. Parodius 2.


Enemigo eliminado. Parodius 2.





Uno de los escasos peros que se le puede imputar al programa lo encontramos en los parones que se producen en el juego cuando nos enfrentamos a un enemigo fin de nivel, parones provocados por el tiempo de carga del CD.

competir con el CD de PlayStation. Esta igualdad se rompe en un detalle en el que, sorprendentemente, la versión inferior se muestra sensiblemente superior. Los inexplicables parones que se producen en la consola de Sony durante la carga de las distintas fases y enemigos finales son sospechosas, y por menos se han vertido duras críticas sobre otras máquinas.

La mejora en *Parodius 2* respecto a su predecesor es tangible. El aspecto gráfico está mejorado, siempre apoyado en los *sprites* de gran tamaño y el exuberante colorido de personajes y fondos presentes en el programa original, que han sido acentuados notablemente.

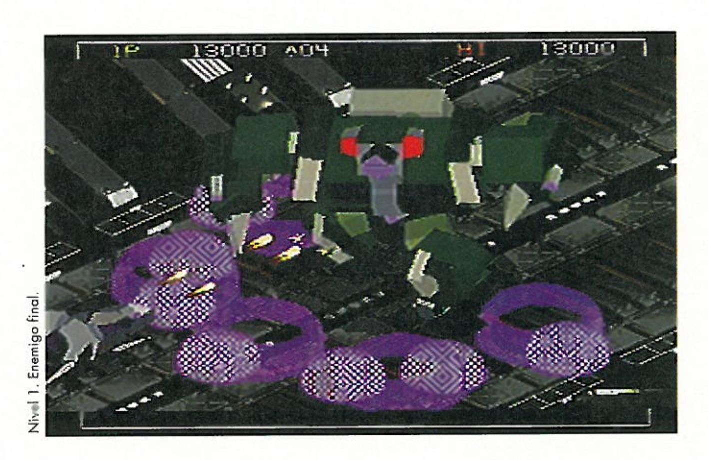
Ultimate Parodius se convierte, junto a programas como *Raiden Project*, en nexo de unión entre pasado y futuro, entre juegos técnicamente perfectos y clásicos que mantienen intacto su potencial. Frente a la espectacularidad sólo cabe jugabilidad, y de esto *Konami* está sobradamente dotada.



ÚLTIMA
PUNTUACIÓN TOTAL
72

Motherbase

por Gonzalo Herrero



Nivel 1. Enemigo final.

Los títulos que se ciñen a las pautas marcadas por *Zaxxon* poseen acólitos que les veneran: el público es receptivo a los *shoot'em up* con una realización técnica notable por la complejidad de su puesta en escena. Si nos remontamos a 1992, encontramos a *View Point* de Neo-Geo, un delirio gráfico que, gracias a la capacidad de la consola de SNK, lucía animaciones muy definidas con multitud de fotogramas. Si la máquina del tiempo retrocede aún más, a mediados de los años 80, podremos revisar *Sigma 7*, aquel programa para ordenadores de 8 bits, espectacular y tremendamente divertido, que compitió con los clásicos de **Costa Panayi** como *Highway Encounter*, *Alien Highway* o *H.A.T.E*, más *arcades* que él.

Con estos y otros antecedentes, Sega ha entendido, una vez más, que la evolución es el simple ejercicio de aplicar polígonos, y así lo ha hecho. Sin texturas, desprovistas de cualquier aderezo que no sea el simple color de la paleta, las estructuras geométricas se mueven con la rapidez y perfección justa para cumplir el objetivo que se les ha encomendado. Enemigos, algunos escenarios que actúan como obstáculos y las naves protagonistas son manejables, asequibles al jugador y rotan con ligereza.

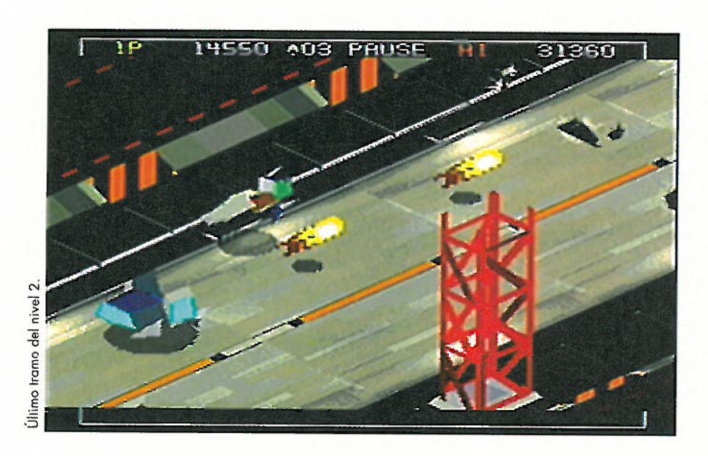
La 32X, por supuesto, puede permitírselo porque así justifica su



Nombre original :	Motherbase
Realización :	1995
País :	Japón
Compañía :	Sega
Programación :	Interno
Soporte / megas :	Cartucho / 24 Mb.

El desarrollo del juego en el modo dos jugadores puede considerarse, cuando menos, curioso. El combate entre ambos contendientes se lleva a cabo cara a cara, como en un duelo, en un pequeño espacio de terreno y con todo tipo de minas y artefactos disparando.



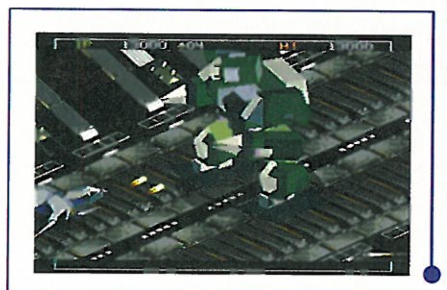


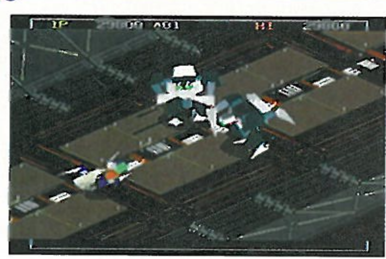
Último tramo del nivel 2.

condición de periférico superior a la Mega Drive, capaz de manejar un número de polígonos respetable, pero se queda en eso.

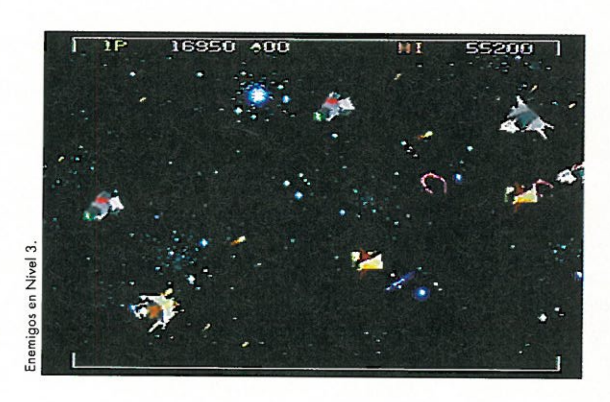
Motherbase muestra su condición de *shoot'em up* y engancha desde la primera pantalla, por lo que tiene superada esta asignatura. Su manejo y dificultad poseen detalles buenos pero no sobresalientes, siquiera notables. La originalidad existe, y la puesta en escena ha sido resuelta con eficacia.

Nuestra nave tiene la potestad de ensamblarse a numerosos objetos de la pantalla, ya sean los *bonus* que amplían nuestro arsenal o los enemigos que nos atacan. Por primera vez, podemos valernos durante un espacio reducido de tiempo de las artimañas que nuestros rivales utilizan en nuestra contra. La polifacética nave se convierte en la estrella de un baile donde los disparos son el argumento y nuestra capacidad de acoplamiento la principal arma. Motherbase es un título con ideas, difícil en su justa medida, correcto y poco más.

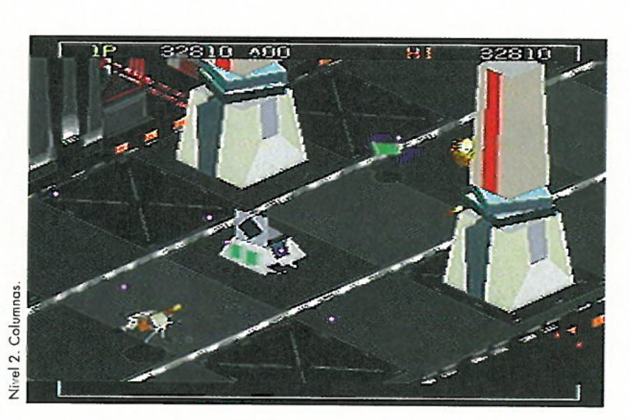




Aspectos como la escasa brillantez gráfica –sobre todo de los enemigos–, o el excesivo nivel de dificultad, desmerecen el resultado final de un juego que, en su desarrollo, podría haber dado mucho más de sí.



Enemigos en Nivel 3.



Nivel 2. Columnas.


Nivel 3. Campo de asteroides.

Una muestra de la escasa veriedad gráfica exhibida a lo largo de todo el juego. Fondos oscuros y confusos predominan en este shoot´em up de Sega, que no consigue ofrecer una perspectiva de futuro clara para su 32X.







Nivel 3-1.


Imagen de la intro.


La intro derrocha espectacularidad.

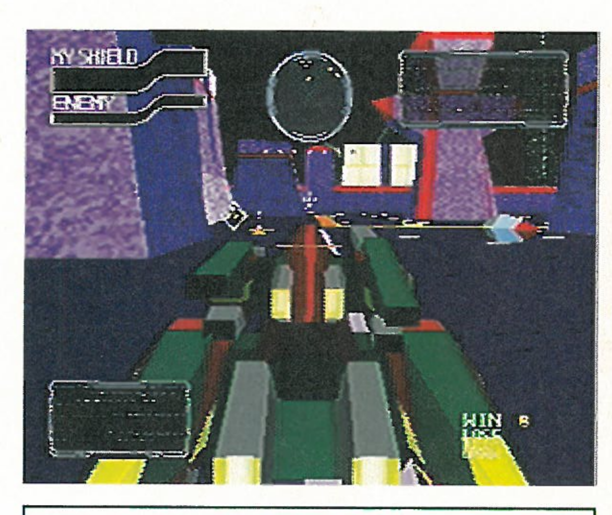
CyberSled

por Gonzalo Herrero

Nombre original : Cybersled
Realización : 1994
País : Japón
Compañía : Namco
Programación : Interno
Soporte : CD ROM

Existen, además de multitud de géneros, dos grandes grupos que diferencian a la mayor parte de los programas: aquellos en los que hay que competir y los que no. Los primeros tienen la virtud de hacer cada partida diferente, según los designios del oponente. Un juego en *modo versus* tiene infinitas posibilidades. El segundo grupo siempre tenderá a romperse y acabará en el tedio; más tarde, cuanto mejor sea el título. *Cybersled* se lanza de cabeza a la primera opción, amparado en vehículos poligonales que se buscan para destruirse. En el modo de dos jugadores, Namco ha partido la pantalla *(split screen)*, ha quitado las texturas, dejando los polígonos desnudos, y nos ha mandado contra la pared de la injugabilidad. Efectivamente, la opción que da vida y por la que vive este título es insulsa, muchas veces confusa y, lo peor de todo, aburrida. Por desgracia, el jugador se ve abocado al sopor de jugar una y otra vez contra la consola hasta que, conocidos los enemigos, sus puntos débiles y armas –siempre los mismos–, confiramos al CD la categoría de reliquia cuyo hábitat natural debe ser el fondo del cajón.

Si nos decantamos por el modo de un jugador, hay que apuntar que el lanzamiento de Namco, además de haber sido una máquina de éxito con segunda entrega, es un *Battle Tank* de los de siempre, permutando





2p versus

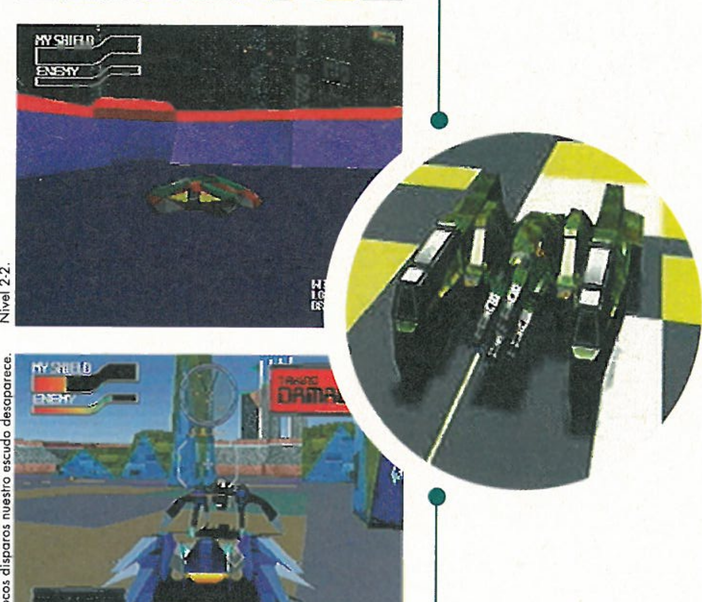


El modo de dos jugadores, el que teóricamente debe tirar del carro del juego por su estructura y planteamiento lúdico, es mucho más simple que el de un jugador. Las texturas desaparecen sin dejar rastro.

Combate



El punto de mira indica el enemigo.



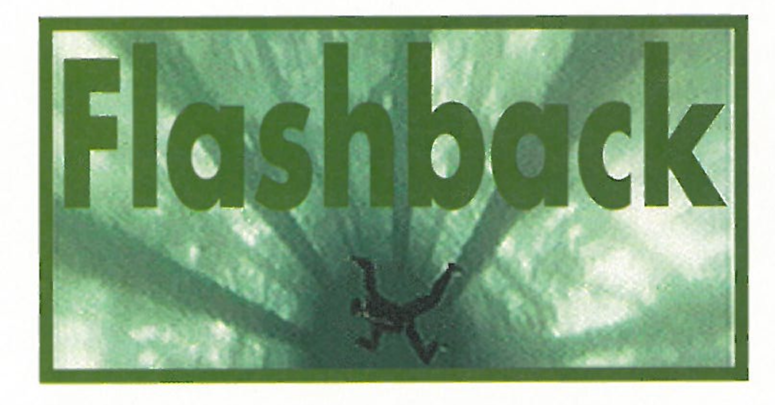
Nivel 2-2.

Con pocos disparos nuestro escudo desaparece.

los microbios animados por moles poligonales, presentado con la perspectiva cogida desde el interior/exterior de la carlinga.

Dos dudas nos invaden: ¿porqué los enemigos tienen tan buena puntería de serie, sin apenas dejarnos tiempo para reaccionar y experimentar?, ¿no se han dado cuenta los programadores de que la máquina permite ciertas licencias que las consolas no pueden hacer? Un *Ridge Racer* para dos jugadores con la pantalla partida sería el desastre, adjetivo que le queda como anillo al dedo a *Cybersled*.

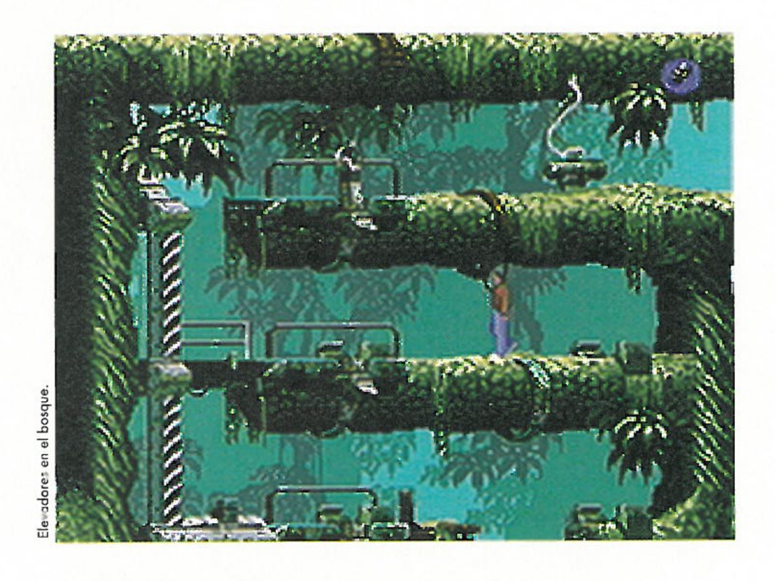


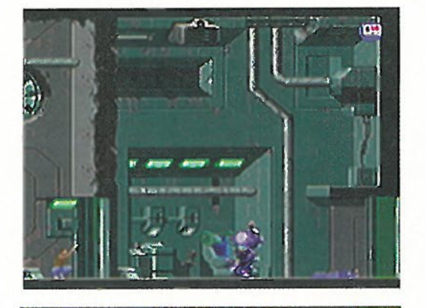



Conrad Hart.

*F*lashback*, en el ámbito cinematográfico, es un recurso que puede aplicar el director para hacer evidente un aspecto que ocurrió en un tiempo pasado y que sirve para explicar con lógica el argumento de la película en el momento actual. Un sueño, un recuerdo o, simplemente, una conversación donde un personaje evoca un pasaje, pueden ser las excusas para realizar un viaje al ayer, para hacer de la vida un resultado de lo ya vivido.

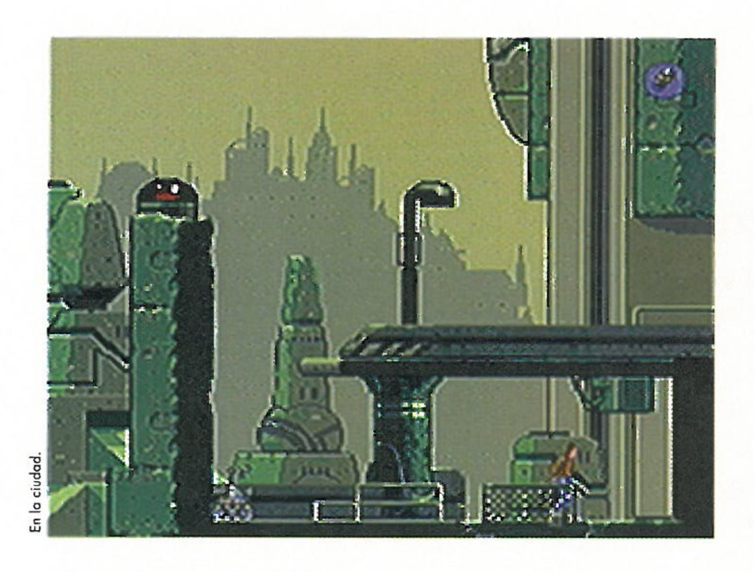
Hagamos pues un *flashback*, un retroceso editorial para acordarnos de la primera versión del clásico para Mega Drive que, como todos sabréis, tuvo versiones posteriores para PC, Amiga y Súper Nintendo. Delphine Software, compañía de programación autora del gran *Another World*, utilizó en *Flashback* el mismo concepto con nuevos decorados, opciones más complejas de juego y una intro espectacular que, gracias al *Rotoscoping* (plasmación de movimientos mediante la utilización de polígonos planos) no ocupaba apenas


Elevadores en el bosque.


Además del elemento arcade, Flashback cuenta con un buen número de objetos que otorgan al juego un cierto toque de aventura.

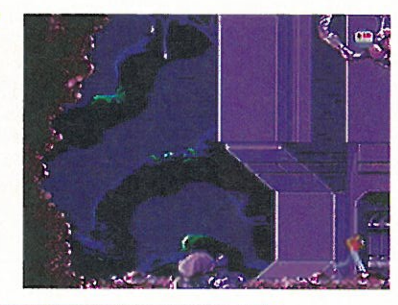
Nombre original : Flashback
Realización : 1994
País : Francia
Compañía : U.S. Gold
Programación : Delphine Soft.
Soporte : CD ROM

por J. Luis Sanz


En la ciudad.


Uno de los movimientos más brillantes





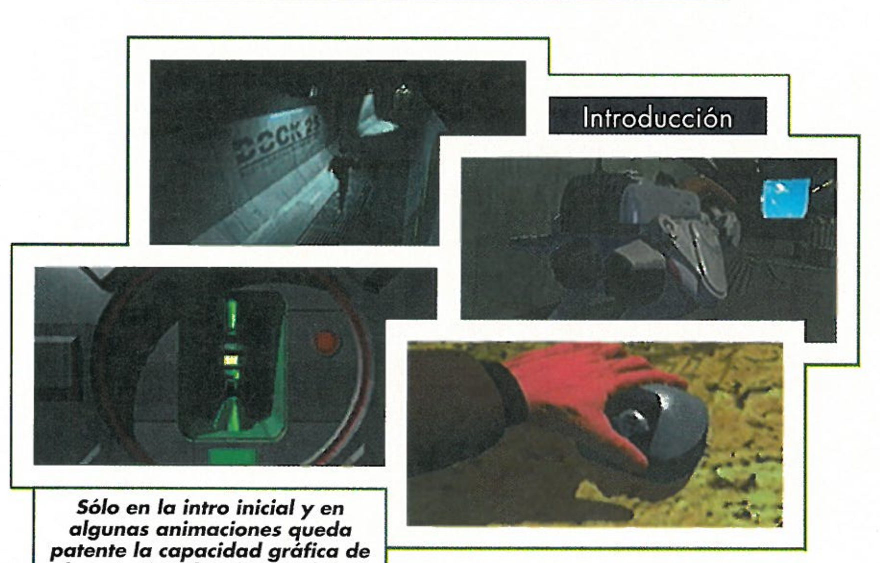
La capacidad técnica de la 3DO ha sido, una vez más, desaprovechada. Gráficamente el juego apenas se diferencia de versiones para formatos inferiores.

memoria y podía ser introducida sin problemas en el cartucho. Aquel esfuerzo se publicitó en los medios especializados, allá por la primavera del 93, como el primer programa en cartucho con espectáculo CD.

La retrospectiva aún no ha terminado, porque la 3DO nos regala la interpretación personal del clásico en donde las *intros* con efectos de *rotoscoping* han sido aniquiladas por otras de origen 3D. El problema de esta nueva *intro* es que el hilo narrativo original ha sido cercenado y ha empeorado ostensiblemente en calidad.

No vamos a dedicar mucho tiempo en explicar el juego, porque pantalla a pantalla es igual a los cartuchos para 16 bits. La 3DO, por tanto, no ha hecho un esfuerzo especial para mostrarnos la nueva cara del clásico, aunque para todos aquellos cazadores de recompensas que quieran tener todas las versiones existentes será un preciado tesoro.

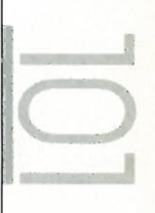
Introducción



Sólo en la intro inicial y en algunas animaciones queda patente la capacidad gráfica de la máquina de Trip Hawkins.

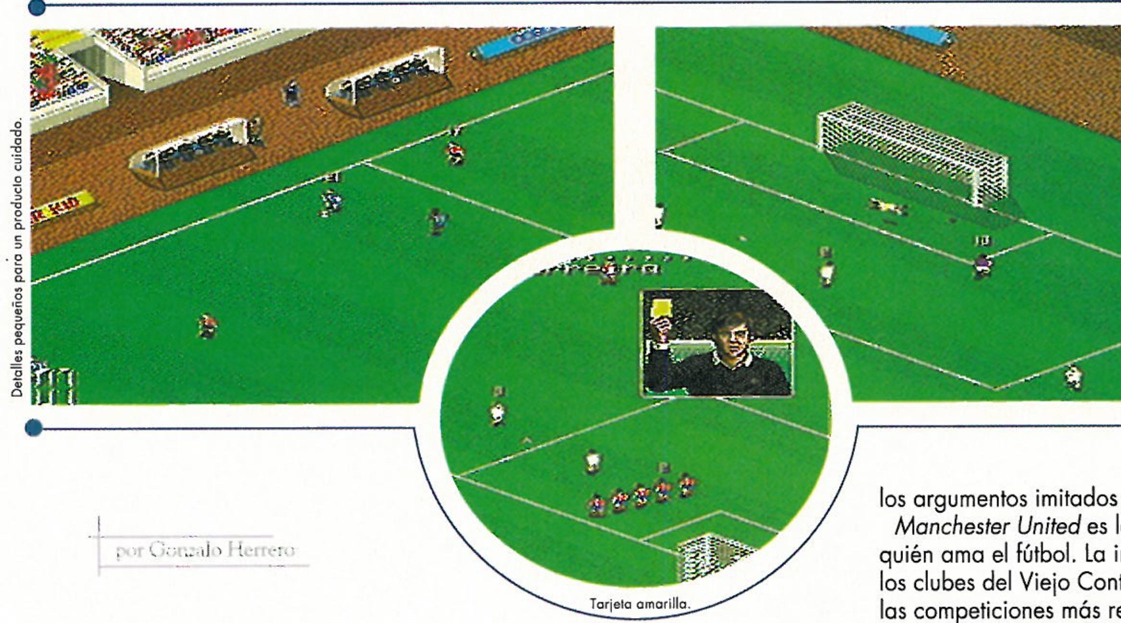
ÚLTIMA





Manchester United Football

Nombre original : Manchester United Football
Realización : 1995
País : Inglaterra
Compañía : Ocean
Programación : Krisalis
Soporte / Megas : Cartucho / 8 Mb



Detalles pequeños para un producto cuidado.

Tarjeta amarilla.

Remate a gol.

por Gonzalo Herrero

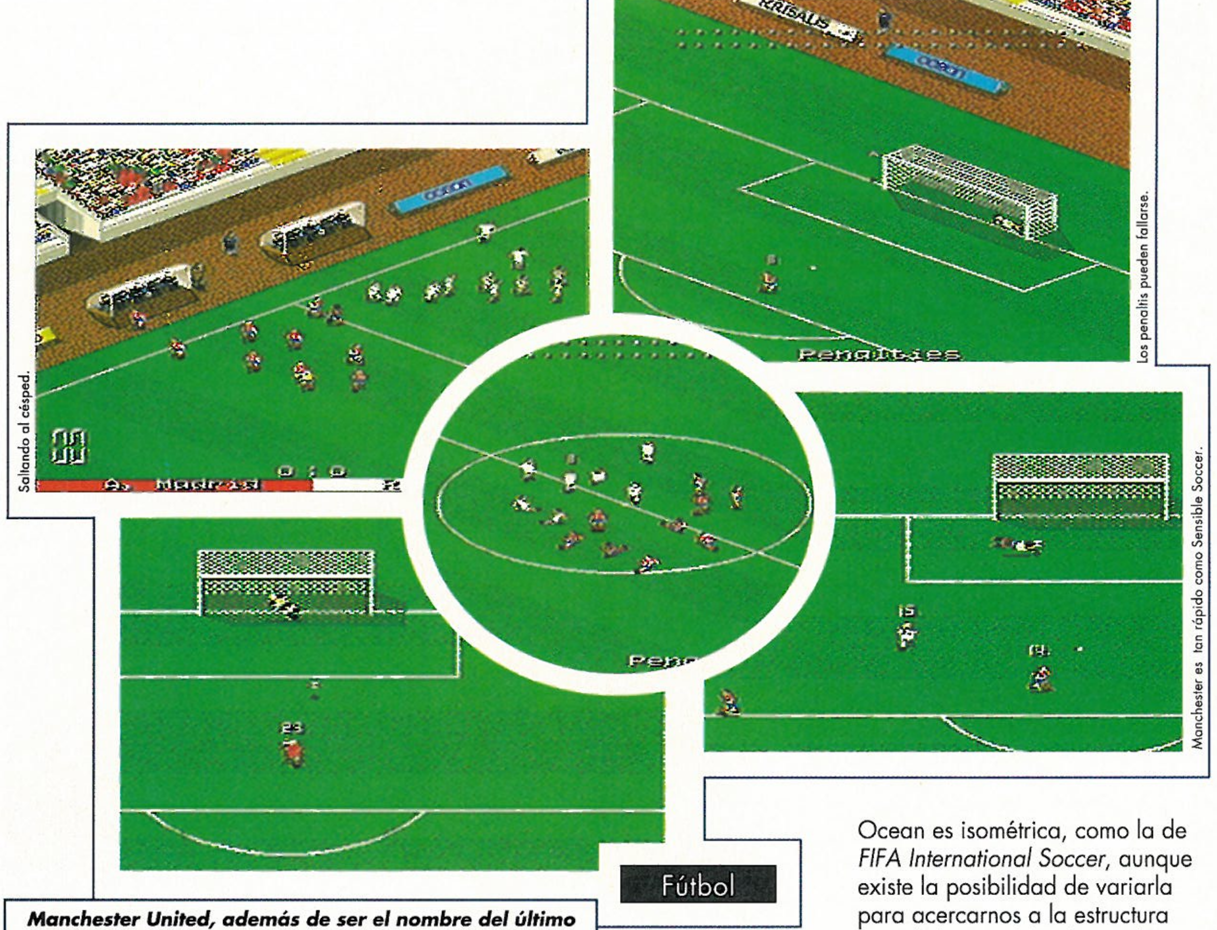
Sólo hay que echarle un vistazo a *Manchester United Football* para saber a qué juego se parece. No hay que investigar mucho: *Sensible Soccer* es el nombre, el clásico para Amiga de Sensible Software que conoció toda suerte de conversiones para consolas. Jugadores pequeños, movimientos reducidos pero evidentes, una rapidez endiablada, remates espectaculares y, sobre todo, los equipos de Europa con alineaciones incluidas (algo que, aunque muchos productores se obstinen en no reconocerlo e imitarlo, agradece el usuario), son los argumentos imitados por Ocean.

Manchester United es la obra de quién ama el fútbol. La inclusión de los clubes del Viejo Continente, y de las competiciones más relevantes, son el fruto de alguien que conoce a los aficionados de los simuladores deportivos, y que no les da igual golpear a la pelota con un *sprite* llamado **Laudrup**, aunque se le cambie una letra para no pagar derechos, que con un jugador anónimo. Hasta la liga de campeones, otrora Copa de Europa, aparece con más equipos de los que la competición soporta. El detalle de los trajes está cuidado con mimo, son los que son, y no se han inventado medias de otro color ni camisetas o pantalones que no sean los que oficialmente utilizan los clubes del juego.

Todo la ambientación está



El comentarista que aparece en el juego, como suele ocurrir en las producciones de EA, es prescindible e irrelevante.



Saltando al césped.

Los penaltis pueden fallarse.

Manchester es tan rápido como Sensible Soccer.

Fútbol

Manchester United, además de ser el nombre del último campeón de liga y copa inglesa, es un cartucho que emula con acierto todas las suertes del juego. Dos perspectivas alumbran la acción con nitidez.

El mejor detalle del juego, sin duda, es el de las equipaciones. Sólo tienen cabida las oficiales de los equipos europeos de las divisiones de honor de cada país.

lograda, pero alguien preguntará azorado si es jugable, si divierte y, si en el afán de copiar a un clásico han puesto las cosas buenas o han empeorado lo que presumiblemente debería hacer funcionar al programa: la jugabilidad. *Manchester United* no llega a las cotas del *Sensible*, porque los jugadores van tan rápidos que las acciones son atolondradas, difíciles de controlar y fugaces, demasiado fugaces. Hay que adaptarse a la velocidad, y a las dos opciones de control de los jugadores: con el balón pegado al pie o suelto como el *Kick Off* original.

La perspectiva adoptada por Ocean es isométrica, como la de *FIFA International Soccer*, aunque existe la posibilidad de variarla para acercarnos a la estructura cenital de *Sensible*, dentro de un escenario diseñado con gusto, de manera muy diferente a los campos británicos, con gradas alejadas del terreno de juego y banquillos de metacrilato a la moda.

Manchester United es un producto de y para amantes del fútbol, aunque no alcance el nivel de simuladores de nuevo cuño, ni siquiera al clásico en el que se ha mirado, *Sensible Soccer*. Cuida los detalles, pero le falta rematar. Ocean ha realizado un buen juego, aunque demasiado acelerado.





Kileak **the** Blood

por J. Luis Sanz

Nombre original : Kileak the Blood
Realización : 1995
País : Japón
Compañía : Sony
Programación : Interno
Soporte : CD ROM

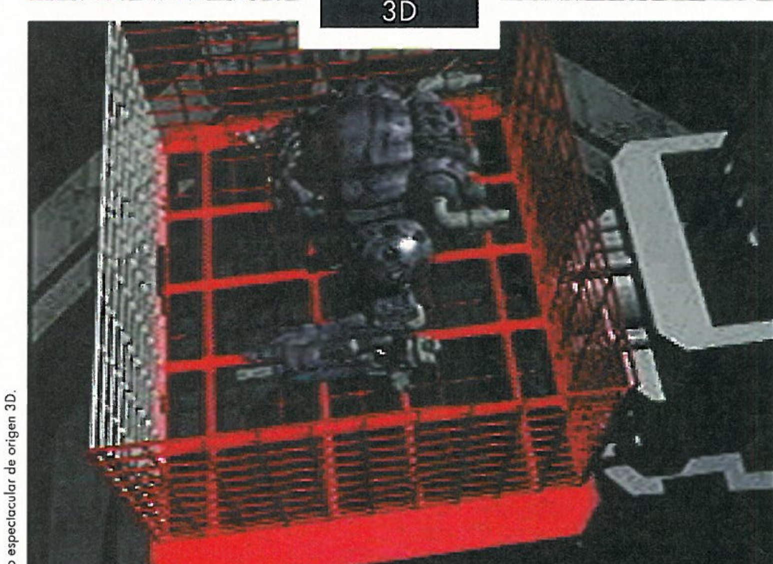
Las técnicas de programación se aplican sobre viejos conceptos de juegos para crear nuevos inventos que algunos, asombrados por los fuegos de artificio, elogian olvidando su procedencia. No en vano, los *maze'n games*, títulos de mazmorras y pasillos, son los bisabuelos de la hornada de jóvenes ambiciosos apadrinados por *Doom*, entre los que se encuentra *Kileak the Blood*. Recordad los *Android* de **Costa Panayi**, o el clásico *Maziacs*. Eran sencillos, pero muy divertidos.

Aquellos eran programas con simples mapeados bicolores. El negro era una pared y el blanco un camino útil. En la penumbra, los enemigos nos asaltaban apostados en los recovecos ideados por el programador, aunque la propia filosofía del programa nos permitía apreciarlos a distancia. Cuando la técnica permitió que el punto de vista de juego variase, y se acercó a los ojos del protagonista, el misterio aumento, la sensación de



En la pista de los enemigos.

3D


Intro espectacular de origen 3D.



Combate head to head.

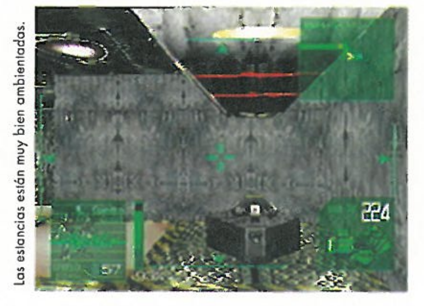
A diferencia de otros juegos similares, como el Alien Vs. Predator de Jaguar, los escenarios poligonales se mueven con una suavidad pasmosa. Los enemigos también están fabricados con polígonos.

ser observado desde la oscuridad también, y el factor sorpresa adquirió una nueva dimensión. Hoy, los enemigos no se ven, se intuyen. Las zonas negras de antaño son ahora texturas tremendamente depuradas con material de espectáculo. La zonas blancas nos siguen perteneciendo como protagonistas absolutos del juego.

En *Kileak the Blood* se aúnan formas vistas en *Wolfstein 3D*, el revolucionario programa de id Software, y *Alien Vs. Predator* **(ÚLTIMA 3)**. La estructura es conocida: un escenario en 3D, donde el punto de vista subjetivo describe una acción puramente *arcade*, normalmente con pocas dosis de estrategia –entendida esta como la consecución de objetivos mediante la aplicación de acciones que van más allá del mero instinto asesino–. Aunque se haya querido dotar al género de elementos que lo separen de la simple percusión de un arma y la insistencia en el gatillo, los programas acogidos bajo la técnica del *raycastling* proponen finalmente combates frente a frente como argumento protagonista.



Nombre hispano para un programa oriental.

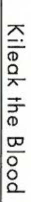


Las estancias están muy bien ambientadas.

A diferencia del resto de juegos del mismo estilo, *Kileak the Blood* tiene enemigos tridimensionales realizados con polígonos pero faltos de todo carisma: no son violentos, ni fieros ni difíciles. Con una simple descarga de plasma energético la cosa se termina, sin gritos ni miramientos de ningún tipo.

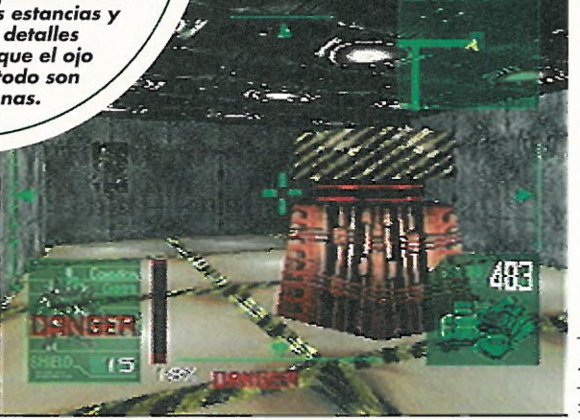
El programa de Sony no se diferencia de otros productos del mismo calibre. No es original, pero tampoco se le pide como requisito indispensable que lo sea. Cuenta con una realización buena, los movimientos de los decorados son verdaderamente suaves y las composiciones arquitectónicas acompañan a la acción con formas más o menos complejas, de mérito. El mapeado de texturas (*texture*



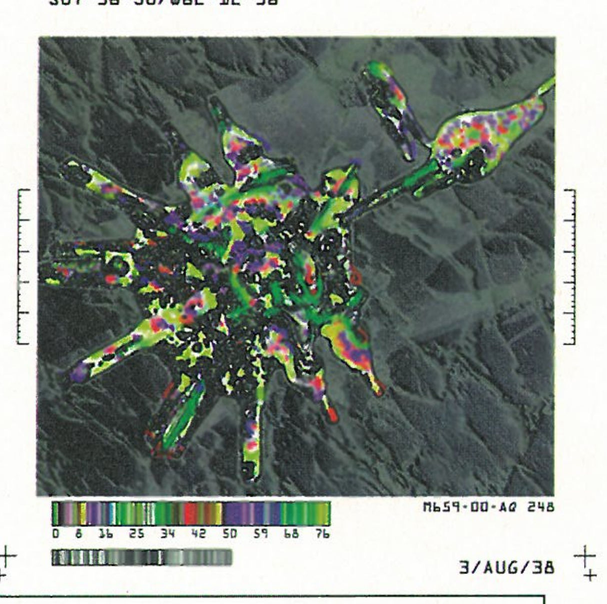


Aunque las formaciones de gráficos no son especialmente complejas, algunas estancias y pasillos tienen detalles arquitectónicos que el ojo agradece. No todo son formas planas.

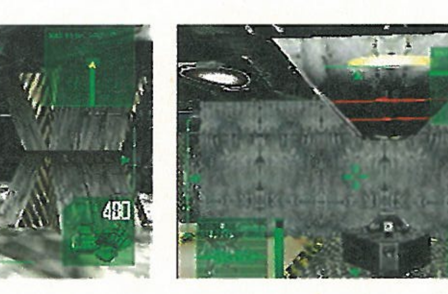
Armas y energía: dos datos obligados.



Modo Arcade.



La presentación de Kileak the Blood debe ser reseñada. Además de los por sistema ignorados manuales de instrucciones, se regalan documentos y fotografías de las misiones que tenemos que realizar, guardados en sobres lacrados.

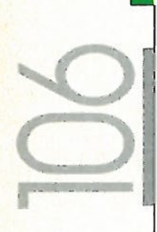


mapping) merece ser reseñado por la crudeza del colorido: intenta ser real utilizando materiales que existen pero en una atmósfera típica de producciones de *sci-fi* de finales de los 70.

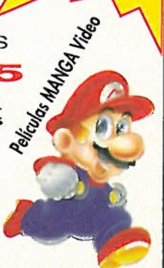
Somos robots, por lo que el balanceo de otros títulos cortados bajo los mismos patrones -léase el magnífico *Dark Forces* para PC- y la progresión es totalmente plana. Casi todo es predecible. En algunos pasajes, *Kileak the Blood* es aséptico, no trasmite pasión, pero sí misterio por la ambientación de los efectos y músicas.

Somos conscientes de que la PlayStation es capaz de desarrollar mejores productos, pero es lógico pensar que este programa fuera así, por definición, desde los orígenes. *Kileak the Blood* alcanza tranquilamente el listón del notable porque divierte y proporciona numerosas horas de juego. Además, el manual que lo acompaña es completo, con extras que van desde documentos secretos hasta mapas detallados de la zona de juego.





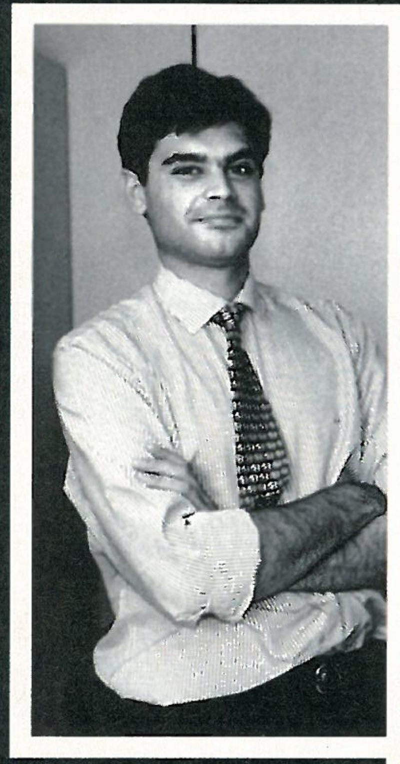
ÚLTIMA







PHILIPS



Diego Minguela (Marketing Assistant)



Sofía Altolaguirre (Directora de Marketing)



Jesús Casado (Product Manager)

por J. Luis Sanz

"CD ROM no es sinónimo de Multimedia"

Uno de los argumentos que Philips utiliza para promocionar el CDi es su condición de soporte multimedia. Sin embargo, el mercado utiliza indiscriminadamente el término, de forma que parece vacío de contenido. Sin resignarse ante este hecho, Philips Media España concentra sus esfuerzos en marcar las diferencias entre su máquina y las consolas de última generación. Sus responsables adquieren un tono pedagógico encaminado a enseñar las posibilidades del CDi, y se niegan a utilizar el discurso del sector del videojuego, porque su oferta va más allá.

– ULTIMA: ¿Qué es el Multimedia?

– Jesús Casado: Cuando se habla de Multimedia es necesario hablar de otra cosa, no de un soporte monoaplicación, entendido como máquina de jugar muy potente que admite Compact Disc de audio. Multimedia es aquella plataforma que es capaz de gestionar múltiples medios: CD de audio, Photo CD, Compact Disc interactivo, con o sin vídeo digital, y Vídeo CD. En un entorno multimedia, el usuario no es un sujeto pasivo, pasivo es un laserdisc o un lector de vídeo cassettes, donde se está sujeto a las limitaciones del sistema. Cuando se trabaja en una máquina multimedia la información se estructura de una manera distinta, de tal forma que el usuario tiene múltiples maneras de gestionar la información, interactuando a su gusto. Esto es aplicable al CDi, en el aspecto interactivo, con o sin vídeos, e inclusive en una prestación más, que es el vídeo digital.

–¿Pero esa apertura repentina a nuevos campos no puede supera al usuario?

– No, la cualificación debe pertenecer al usuario del CD ROM de PC, ya que tiene que poseer unos conocimientos mínimos para hacer funcionar las aplicaciones. El usuario de CDi no necesita ningún conocimiento previo, sólo saber manejar un mando a distancia. El sistema te guía en todo momento con voces y mensajes.



"Para utilizar el CDi no hay más que conectar el cable de antena a la televisión, el de corriente, y manejar un mando a distancia"

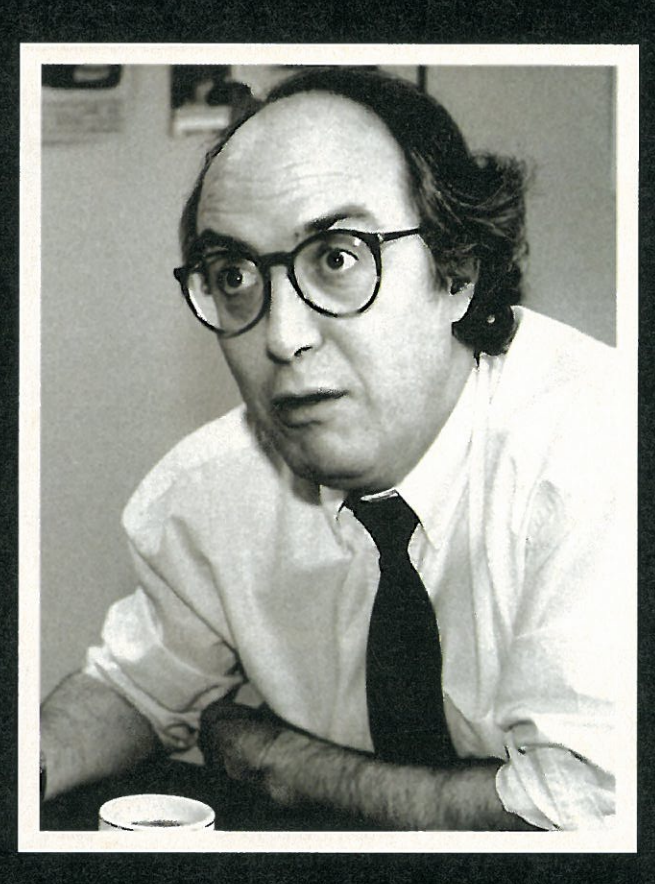


– ¿Por qué creéis que las compañía que van a lanzar nuevas consolas se obstinan en utilizar la palabra Multimedia como coletilla?

– Nuestra opinión es muy clara. Si no utilizan esa coletilla, saben que el sistema quedará obsoleto desde su nacimiento. No se puede poner una máquina que sólo sirve para jugar a un precio de 100.000 pesetas, porque te quedarías sin usuario potencial que la compre.

– Estamos en un momento difícil, porque todo el mundo busca ser incompatible, aislar sus máquinas para ganar a su competidora vendiendo más unidades. Sin embargo, después todas se lanzan a unificar normas con esas teóricas prestaciones multimedia. Tiene que haber una explicación, ¿no?

"Los fabricantes no tienen muy claro las máquinas que están en sus manos. No saben lo que manejan"



– Te voy a dar una pista que me parece muy interesante para esclarecer los hechos. Cuando se habla de plataformas multimedia, se está hablando de soportes que son operativos aquí y ahora. No vale con vender entelequias. Por eso Philips no ha comentado logros que ya están concebidos y en muchos casos desarrollados. No podemos vender falsas expectativas que son ahora mismo inviables. Por ejemplo, el CDi podrá ser conectado a Internet, eso es una realidad.

– ¿Qué ofrecen el resto de consolas aparte de juegos?

– 3DO, por ejemplo, anuncia que va a sacar un cartucho para vídeo digital. Se monta un auténtico mare mágnum con los estándares: "qué si mi disco vale y el resto no, qué caben muchas cosas". Se organiza un pequeño revuelo y se convulsiona el mercado. Es contraproducente. Más tarde, Matchshusita anuncia que nunca sacará el cartucho de vídeo digital. Ha intentado mover el mercado, no le ha servido de nada y tiene que dar marcha atrás con un estándar que se ha hundido en 60 días. Philips, en cambio, está utilizando todos los estándares que la industria ha tomado como oficiales. Las normas están acordadas, las máquinas existen y sólo queda que las compañías las pongan en el mercado.

– Diego Minguela: A esto se une que los fabricantes no tienen muy claro las máquinas que están en sus manos. No saben lo que manejan. No saben si dar el paso, perfectamente lícito, de posicionarla como una máquina de jugar, o amagar dando el paso más allá, vendiendo futuro cuando ellos mismos no conocen sus posibilidades. Ahora mismo, la opción del CDi es la más centrada y nítida de cuantas existen.

– ¿No conocen a la máquina que tienen o es que directamente no saben lo que es una plataforma multimedia?

– Jesús Casado: Hay determinadas empresas satélites, que están intentando hacerse un hueco en el mercado de los videojuegos, que tienen una tesitura difícil. Lo que está claro es que Sega y Nintendo son los reyes del mercado. Los demás, tienen la obligación de ofrecer algo más. Estas compañías están hablando directamente desde el discurso del videojuego. No lo olvidemos, Sega, Nintendo, Sony con su PSX, Atari o 3DO, están hablando desde el discurso del videojuego. El Multimedia es otra cosa. Hay que tener cuidado por que los discursos son distintos. Las únicas polémicas entre ellos es qué juego de coches es mejor.

– ¿Creéis que el concepto Multimedia está claro entre la gente?

– Diego Minguela: No, pero quedará muy claro cuando los servicios, las prestaciones, se diferencien. Precisamente, cuando una máquina pueda permitir comprar a través de la red telefónica o ver películas vía Internet dentro de un catálogo, ese concepto quedará claro. El CDi, como la propia definición de Multimedia, supone un cambio cultural, es otra manera de ponerse delante de una televisión, de operar con un monitor. Mientras la consola es un paso más en el

desarrollo del videojuego, el CDi permite ver películas, conciertos, viajes, enciclopedias, los servicios que antes te decía de Internet y, además, jugar.

– ¿Qué hay que decirle entonces al que va a comprar una Saturn, una PlayStation o una Jaguar, y le están llenando la cabeza con cartuchos para vídeo CD, Photo CD, etcétera?

– Sofía Altolaguirre: Hay que decirles que aunque las nuevas consolas tengan formato CD, tecnología muy vanguardista y sean soportes muy potentes, es fácil crear confusión y direccionar mal las intenciones del comprador que busca algo más que videojuegos.

– Jesús Casado: El discurso de estas casas es que "como además de jugar sirve para oír música, ya es Multimedia".

El Mega CD desde el principio sirvió para oír música, y nunca dijeron que era un soporte multimedia. Ahí, el CDi tiene un mensaje muy claro, y decimos al usuario que, si quiere jugar además de tener infinidad de servicios, aquí está la máquina. Ahora, si usted lo que quiere es otra cosa, entonces cambio el discurso, ya no estamos hablando de Multimedia, sino simplemente de videojuegos.

– ¿Os estáis refiriendo a los medios de comunicación?

– Sofía Altolaguirre: Generalizar acarrea injusticias, aunque algunos se lanzan a la piscina porque siquiera se detienen para consultar qué es eso de lo que hablan.

– ¿Creéis que las revistas especializadas del sector escriben demasiadas cosas que no son y, peor aún, se malinterpreta y confunde al lector que cree estar recibiendo una información veraz?

– Diego Minguela: Somos los principales damnificados por la acción de ciertos profesionales que no se comportan como tales.

Además, la filosofía de nuestra máquina, por versatilidad, es más fácil que sea susceptible de padecer malinterpretaciones. La palabra Multimedia ha sido utilizada por empresas de comunicación como el saco roto donde cualquier afirmación tenía cabida, verdadera o falsa. Nosotros somos especialmente receptivos a colaborar con los medios, pero muchas veces se lanzan a comentar aquello que está de moda, lo que vende, sin contrastar más allá de lo que es receptivo de ser espectacular, que no tiene por que ser veraz.

– Jesús Casado: Tenemos un caso que fue especialmente aberrante.



"Philips no ha comentado logros que en algunos casos ya están desarrollados. No podemos vender falsas expectativas que son ahora inviables"

En The Wall Street Journal, un redactor llegó a publicar un artículo en el que decía que Time Warner había desarrollado un lector de CD para uso doméstico en el que además de leer se podía grabar. De un plumazo, aquel hombre había terminado, sin saberlo, con la industria de las cámaras, el vídeo, los Compact Disc, todo.

– ¿Cuál creéis que será el secreto que puede hacer del CDi una plataforma con futuro?

–Sin duda, su fácil manejo. No hay que tener ningún conocimiento para jugar o manejar la información que albergan los CD. Además, las compañías desarrolladoras van en esa dirección, proporcionando sus títulos a soportes cada vez más accesibles. El CDi es un aparato Plug'n Play y, junto con el CD ROM de PC, los únicos soportes multimedia. Para utilizar el CDi no hay más que conectar el cable de antena a la televisión, el de corriente, y manejar un mando a distancia.



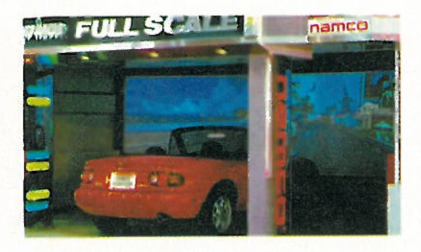
Ridge Racer Full Scale

Soy un chico de 15 años que ha quedado gratamente sorprendido al leer el primer número de vuestra revista. Lógicamente, al ver la calidad de la misma, he adquirido el número 2.

Lo que más aprecio es la seriedad, rigurosidad y objetividad de la que hacéis gala. Ya era hora de que una revista como la vuestra saliera al mercado.

Yo me inicié en el mundo de los videojuegos y la informática hace unos cuatro años. Al poco tiempo, empecé a comprarme publicaciones destinadas a este sector. La última que solía leer era Hobby Consolas que, dentro de la baja calidad que ofrecía, era la más completa. Ahora, por fin, ha salido una que merece la pena: **ÚLTIMA GENERACIÓN**.

Me gustaría, si es posible, que me mandáseis la dirección de algún salón recreativo o gran superficie donde se encuentre la versión *Full Scale* del *Ridge Racer* de Namco. Supongo que dado el alto coste de esta máquina será muy difícil encontrarla.



(Tenemos constancia por la distribuidora que ha importado la máquina, AmuseTEC, que en el salón New Park de Las Ramblas, Barcelona, hay un *Full Scale* de *Ridge Racer*. Si tienes dinero y tiempo puedes visitarlo, la experiencia merece la pena).

Hablando de la misma máquina, os quiero comentar una errata que, creo, habéis cometido en la página 50 del número 2 de la revista: en un apoyo de una de las fotografías, se afirma que el coche es un Mazda RX-7 Cabrio. Si miráis la foto detenidamente veréis que no es el coche anteriormente citado, sino un Mazda MX-5 (llamado también Mazda Miata).

Un saludo a toda la redacción.

Jaime Herrera (Alcalá de Henares, Madrid)

Consejos y MSX

Me llamo Javier y soy un ferviente usuario de consolas. He leído vuestra revista y me ha parecido muy interesante, aunque peca en algo de experiencia, a diferencia de las otras revistas del sector. Bueno, nadie es perfecto.

Lo que más me gusta de vuestra revista son los reportajes tan intensos e interesantes que hacéis, así como las entrevistas y la seriedad que mostráis. Pero observo que le faltan secciones como:

–Una sección de trucos, que siempre se agradece.

– Cuando creamos las lineas generales de la revista, decidimos prescindir de las tradicionales secciones de trucos por una razón: creímos que el lector de **ÚLTIMA GENERACIÓN** sería un verdadero y experimentado aficionado a los videojuegos. Intentamos desde nuestro nacimiento facilitar información sobre modos de juego y lugares escondidos, o fases aparentemente inaccesibles, que ayudasen al jugador a solventar su desafío. Sin embargo, pensamos que los trucos sólo sirven para adulterar el normal desarrollo de una partida.

-Una sección *Top 20* donde se comparen las 20 más vendidos en Inglaterra, Estados Unidos, Japón y, por supuesto, España.

– Las cifras de juegos más vendidos suelen ser confusas y es imposible contabilizar con rigor todos los puntos de venta. Si esa sección no se hace con seriedad puede causar enormes malentendidos. Como el baile de cifras siempre genera engaños, en el caso de animarnos a establecer un *ranking* lo haríamos con opiniones de la redacción o de nuestros lectores, pero nunca con cifras de venta ficticias por experiencias anteriores.

– Una sección donde diéseis una cinta de vídeo con la revista (al menos cada dos o tres meses) donde los lectores podamos observar con nuestros ojos los juegos que habéis comentado para poder juzgarlos por nosotros mismos. Esto sería algo que revolucionaría las revistas del sector y que sin duda agradecerían mucho los lectores. Me gustaría saber vuestra opinión acerca de esto.

– Seguir regalando vídeos periódicamente está planificado y



habrá más entregas de aquí al final de año, siempre fieles a la filosofía emprendida en el primer número.

– Ya que os he escrito, aprovecho para saber si en algún número de la revista podríais hacer un reportaje sobre unos maravillosos ordenadores llamados MSX, MSX2, MSX2+ y Turbo R y sacar imágenes de los juegos que hicieron historia como *Nemesis II*, *Salamander*, *Knightmare*, *F-1 Spirit*, *The Maze of Galious*, etcétera. Es un tema que los miles de usuarios de MSX lo agradeceríamos. Saludos al MSX Boixos Club de Badalona. ¡A ver si difundís su dirección para que me pueda poner en contacto con ellos! Sin nada más, me despido de vosotros y que sigáis así.

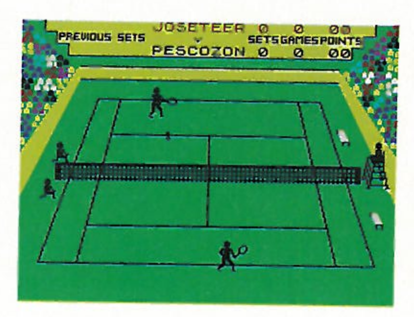
– Te remitimos a la página 44 de la revista que tienes entre manos.

Javier Barat (Valencia)

Sistemas perdidos y efusivas gracias

[...] Hace ya bastante tiempo que aposté por el videojuego como entretenimiento a través de las consolas, suplantando así a los salones recreativos de mi entorno. Los 16 bits de mi consola hicieron olvidar de forma inmediata los pocos recursos de mi ya 'enterrado' Spectrum 48.

Mi mente viajaba por las plataformas de *Aladdin* olvidando el *Manic Miner*; me asombraba con el *FIFA International Soccer* de EA olvidando también el magistral *Match Point* de Psion; me enorgullecía de la realización de los *fatalities* en *Mortal Kombat II* e igualmente me olvidaba del fabuloso *The Way of the Exploding Fist*; en



definitiva, olvidé *Commando*, *1942*, *Knight Lore*, *Match Day*, *Uridium* y tantos juegos que hoy, gracias a la sabia conjunción de pasado, presente y futuro que imprime **José Luis Sanz** en todos sus comentarios, flotan en mi refrescada memoria. Me has devuelto, y seguramente me devolverás, tantos y tantos alegres recuerdos que creo estar en deuda contigo. Te doy mis más siceras gracias **José Luis**.

Fernando (Leganés, Madrid)

- Recogemos tu agradecimiento y esperamos que la serie iniciada en **ÚLTIMA 2** con la revisión de las viejas consolas, y los posteriores sobre los sistemas lúdicos más famosos, te haya gustado. El Spectrum, al que te refieres y que fue ligeramente comentado en **ÚLTIMA 3** en el reportaje *Tal como éramos* (página 48), será próximamente protagonista de nuestras páginas como el resto de sistemas que descansan en la memoria.

Coche nº 13

Enhorabuena por la revista que hacéis. Me gusta mucho la limpieza de las páginas y la claridad con la que criticáis los juegos. El resto están comprados.

Dejando a un lado lo anterior, os quiero decir que tengo una PlayStation japonesa y el *Ridge Racer*. He terminado los cuatro primeros circuitos pero no consigo terminar los otros cuatro por culpa del coche del Caballero Negro. ¿Sabéis qué hay después?, ¿hay más circuitos? Seguid así.

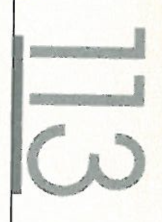
Alfredo García (Barcelona)

– Una vez que terminas los primeros cuatro circuitos debes correrlos de nuevo pero en sentido contrario. En la segunda vuelta del *T.T.*, nos espera el Caballero Negro, a la entrada del túnel. En esa vuelta, y en la zona más estrecha, debemos impedir que nos sobrepase y no golpearnos ningún obstáculo.

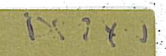
Si has sido capaz de derrotarle –te costará un tiempo–, puedes coger el coche nº13 y probar a conducir a 250 Km/h, con la máxima maniobrabilidad posible. Esto quiere decir que en las curvas no es necesario frenar, la propia inercia del coche permite virar en muy poco espacio de tiempo.

ÚLTIMA Generación atenderá a todas las dudas que le sean formuladas, aceptará los consejos y acogerá las críticas publicándolas siempre que sea posible, para lo cual se ruega a los lectores que sean concisos y breves en sus exposiciones. Nuestra pretensión es atender a todas las cartas recibidas, ya sea en las propias páginas de **ÚLTIMA**, o mediante contestación escrita o telefónica si se considerase oportuno. **M.V. Editores** no se hace responsable de las opiniones vertidas por los lectores.

ÚLTIMA GENERACIÓN
C/Torres Quevedo nº 1.
Parque Tecnológico de Madrid.
28760 (Tres Cantos). MADRID.




ULTIMA





TM
EDITORES